JAK II, Sphinx i Alter Echo - już graliśmy, pierwsze wrażenia Rebel Strike w Hotshots

PlayStation 2 • Xbox • GameCube • PS one • GameBoy • Mobile

neo PLUS

LIPIEC 2003 (7/2003)
nr 55 . cena: 6.99 zł (w tym 7% Vat)

RECENZJE: Starsky & Hutch, The Hulk, Music 3000, EyeToy, IndyCar Series, Wolfenstein, Formula One 2003, Evil Dead, ATV Offroad Fury 2, Ghost Vibration, Speed Kings, i inne!

NOWA ZAJAVKA

Czy komórki w przyszłości zastąpią konsole?

Gry na telefony - przegląd

Nokia N-Gage - pierwsze wrażenia

RECENZJE

Resident Evil Dead Aim
RTX Red Rock
Soldier Of Fortune II
Wakeboarding Unleashed
Brute Force
Midtown Madness 3

E3 2003 część 2

Full Spectrum Warrior
Prince Of Persia
Counter-Strike
Project Gotham Racing 2
Ratchet 2 Going Commando
Star Wars Rebel Strike

Independent Press
9 771505 820004 07
WWW.NEOPLUS.COM.PL
ISSN 1505-8204 - INDEX 345342

W ofercie produkty firmy Logitech !

www.ultima.pl

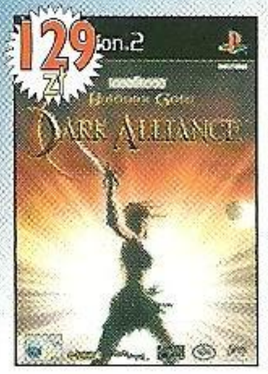
ULTIMA
Świat Elektronicznej Rozrywki

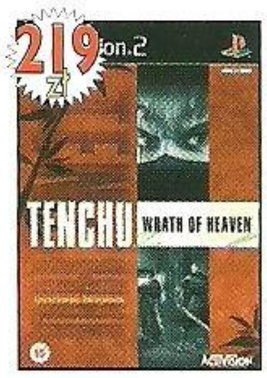
GRY I AKCESORIA DO TWOJEJ KONSOLI.
tel. (0-22) 624-78-16, 654-60-42

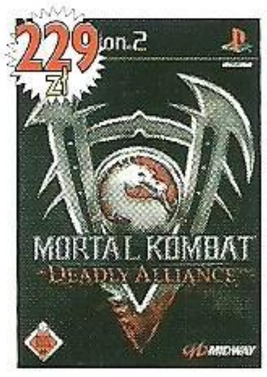
e-mail: ultima@ultima.pl, sklep internetowy: www.ultima.pl

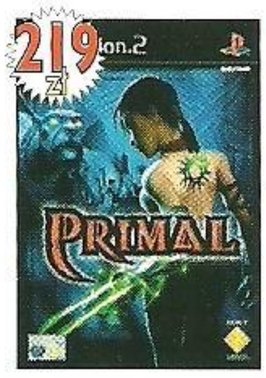
Adres sklepu: ULTIMA s.c., ul. Chłodna 35/37 pawilon 7, 00-867 Warszawa
pn.-pt. 10.00 - 18.00, sob. 10.00 - 15.00

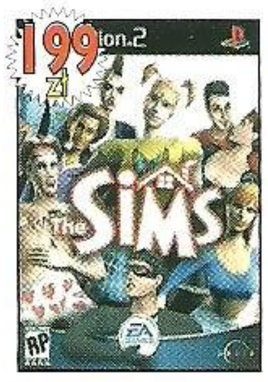
Dreamcast | Gameboy Advance | Gameboy Color | Gamecube | Inne | PC | PlayStation 2 | PSX / PS One | Xbox











PLAYSTATION 2

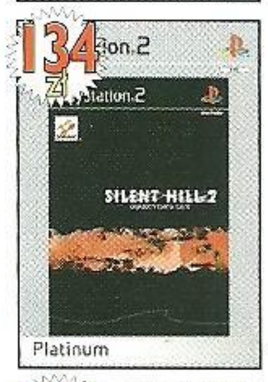
007 NIGHTFIRE	199
BLADE 2	199
BLOOD OMEN 2	229
BURNOUT 2	229
CAPCOM vs SNK 2	179
COLIN McRAE RALLY 3	189
COMMANDOS 2	209
DRAKAN	229
FIFA 2003	199
GTA Vice City	209
HARRY POTTER 2	199
HITMAN 2	199
ICO	229
KNOCKOUT KINGS 2002	179
LMA MANAGER 2002	149
LORD OF THE RINGS Fellowship of Ring	209
LORD OF THE RINGS Two Towers	199
MARK OF KRI	219
MORTAL KOMBAT DEADLY ALLIANCE	229
MOTO GP 3	219
NBA LIVE 2003	199
NEED FOR SPEED HOT PURSUIT 2	199
NHL 2003	199
ONIMUSHA 2	199
PRO EVOLUTION SOCCER	134
PRO EVOLUTION SOCCER 2	239
RED FACTION 2	219
SLY RACOON	229
SOLDIER OF FORTUNE GOLD	199
SPIDERMAN THE MOVIE	189
THE THING	189
THE WAY OF THE SAMURAI	209
TIME SPLITTERS 2	199
TONY HAWK 4	219
VAMPIRE NIGHT	229
VAMPIRE NIGHT + pistolet GUNCON	299
VIRTUA FIGHTER 4	229
WRC 2	229

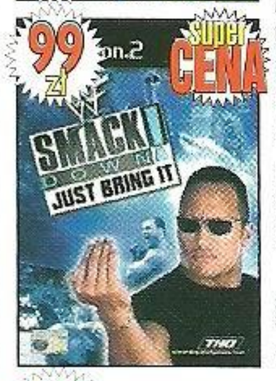
Platinum PS2:

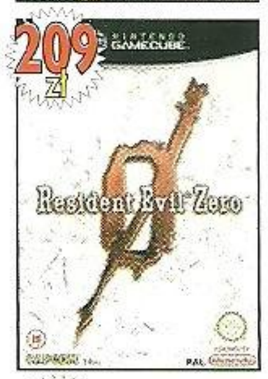
007 AGENT UNDER FIRE	119
7 BLADES	59
CASTLEWEEN	119
DEVIL MAY CRY	119
EPHEMERAL PHANTASIA	59
EVER BLUE	89
GRAN TURISMO 3	119
GRAN TURISMO CONCEPT CAR	119
GTA 3	129
HALF LIFE	119
JAK & DEXTER	119
KESSEN	119
LOTUS CHALLENGE	79
MAXIMO	89
METAL GEAR SOLID 2	129
NBA STREET	89
NO ONE LIVES FOREVER	99
ONIMUSHA: WORLORDS	119
QUAKE III REVOLUTION	79
PRISONER OF WAR	99
PROJECT ZERO	119
RAYMAN REVOLUTION	119
RED FACTION	69
RESIDENT EVIL: VERONICA	119
SHOX	89
SILENT HILL 2 Directors Cut	134
SLED STORM	89
SMUGGLERS RUN 2	119
SSX SNOWBOARDING	89
SSX TRICKY	99
STAR WARS STARFIGHTER	109
TEKKEN TAG TOURNAMENT	119
THEME PARK WORLD	79
TIME SPLITTERS 1	119
TOCA	99
TONY HAWK PROSKATER 3	109
WRC	119

Akcesoria:

Konsola PLAYSTATION 2 + karta pamięci	1059
Action Replay	169
Dual Shark joypad	59
Dual Shock oryginalny	149
Kabel S-Video	39
Kierownica GT Force Logitech	399
Link Cable	29,90
Memory Card 8 MB Sony	179
Memory Card 8 MB Kemco	119
Pilot Manta	29,90
Pilot (nieoryginalny)	69
Pilot oryginalny	159







Podstawka pionowa	19,90
Przedłużacz do joypada	19,90
Przewód optyczny	49
REGION X (zcejmuje regiony z DVD)	99

PLAYSTATION/PS ONE

CRASH 2	99
CRASH BANDICOOT 3: WARPED	99
CRASH TEAM RACING	99
CT SPECIAL FORCES	59
DRAGON BALL Z	199
DUKE NUKEM: LAND OF THE BABES	49
FIFA 2003	119
FINAL FANTASY 6	99
FINAL FANTASY 8	109
FINAL FANTASY ORIGINS	59
GAUNTLET ORIGINS	59
GRAN TURISMO 2	99
HARRY POTTER 2	119
JADE COCOON	59
MEDAL OF HONOR 1+2	119
MORTAL KOMBAT TRILOGY	59
NBA 2003	119
PRO EVOLUTION SOCCER 2	149
RAYMAN	59
RESIDENT EVIL 3 Nemesis	59
SOUL REAVER	59
SPYRO 3	109
TEKKEN 3	99
TOMB RAIDER 1, 2, 3, 4, 5	59
WORMS WORLD PARTY	69
WWF SMACKDOWN	59

Wyprzedaż:

KISS PINBALL	29,90

Akcesoria:

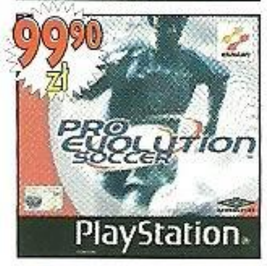
PS One	399
Game Hunter Pro	49
Joypad analogowy DualShark	49
Kierownica Double Force Big Ben	129
Link cable	29.90
Memory card 120 bloków	59
Memory card 15 bloków	19.90
Memory card 30 bloków	29.90
Multitap nieoryginalny	69
Pal converter	49
Pistolet	już od 49
Przedłużacz	19.90
RFU Adapter	29
RGB + AV cable	19.90
Standard Pad	19.90

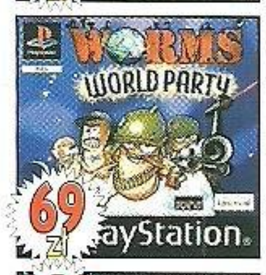
GAMECUBE

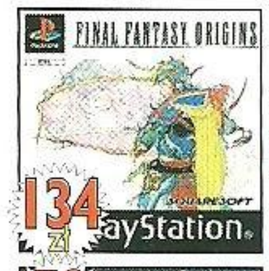
GAMECUBE ACE GOLF	209
BLOODY ROAR: PRIMAL FURY	229
CAPCOM VS SNK 2 EO	229
CRAZY TAXI	229
ETERNAL DARKNESS	229
EXTREME G3 RACING	229
FIFA 2003	219
HARRY POTTER 2	209
KNOCKOUT KINGS 2003	209
LOST KINGDOMS	219
LUIGI'S MANSION	239
MARIO PARTY	229
MEDAL OF HONOR: FRONTLINE	219
NBA COURTSIDE 2002	239
NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2	219
NHL 2003	219
PIKMIN	229
RESIDENT EVIL	209
ROCKY	209
ROGUE LEADER: ROGUE SQUADRON 2	229
SPIDER-MAN	229
STAR WARS: THE CLONE WARS	229
STARFOX ADVENTURES	229
SUPER MARIO SUNSHINE	169
SUPER SMASH BROS. MELEE	239
TIMESPLITTERS 2	209
TONY HAWK'S PRO SKATER 3	229
TONY HAWK'S PRO SKATER 4	229
TUROK EVOLUTION	229
TY THE TASMANIAN TIGER	209
WAVE RACE: BLUE STORM	239
X-MEN: NEXT DIMENSION	229

Akcesoria:

Konsola GameCube	799
GBA <–> GCN Link	29,90
GCN –> PSX Converter	34,90
Joypad Joytech - czarny	55
Joypad Joytech - fioletowy	55







Joypad Sunflex - fioletowy	39
Joypad oryginalny	145
Joypad bezprzew. - BigBen	219
Joypad wavebird	219
Kabel agb - BigBen	29
Memory card 4 Mb - niecryginalna	29,90
Memory card - oryginalna	89
Memory card 8 Mb - nieoryginalna	39,90
Plecak	169
Przedłużacz do pada	19,90
RF modulator	89
RF unit do 3 konsol	59
RGB - znakomita jakość!	59
RGB cable - oryginalny	129

X-BOX

WYRZEDAŻ

BLADE 2	139
CONFLICT DESERT STORM	139
DEAD OR ALIVE 3	199
ENCLAVE	239
FIFA FOOTBALL 2003	229
GENMA ONIMUSHA	259
GHOST RECON	219
GUN VALKYRIE	259
HARRY POTTER I KOMNATA TAJEMNIC	219
MARVEL VS. CAPCOM 2	229
MEDAL OF HONOR: FRONTLINE	229
NBA LIVE 2002	259
NBA LIVE 2003	229
NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2	219
PRISONER OF WAR	239
STAR WARS: JEDI OUTCAST	139
WRECKLESS: THE YAKUZA MISSIONS	139

Akcesoria:

Joypad XS BigBen	89
RGB Scart	49
RGB Scart + Optic Out	79
RGB Scart + Optic + S-Video	119
i inne	tel., www

DREAMCAST

Gry: WYPRZEDAŻ
2 gry - 79 zł
3 gry - 99 zł

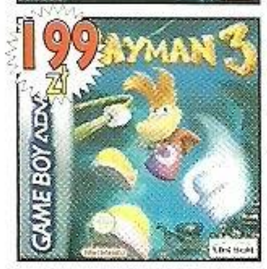
METROPOLIS STREET RACER	49
NBA SHOWTIME	49
QUAKE 3	49
SEGA GT	49
SPIDERMAN	49
TOMB RAIDER Last Rev.	49
V-RALLY 2 SE	49
VIGILLANTE 8 2ND	49
VIRTUA FIGHTER	49

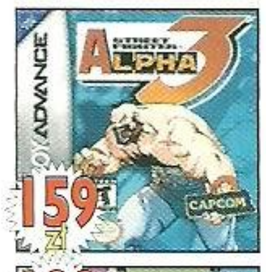
Akcesoria:

Joypad Joytech	44,90
Joypad oryginalny	59
Karta pamięci 1MB	49
Karta pamięci 4MB	69
Karta pamięci oryginalna	59
Pistolet Bio Gun	99

GAMEBOY ADVANCE

ADVANCE WARS	199
BOXING FEVER	149
BREATH OF FIRE II	159
CASTLEVANIA	219
CASTLEVANIA: Harmony of Dissonance	199
COLIN MCRAE RALLY 2.0	159
CRASH BANDICOOT XS	189
CT SPECIAL FORCES	189
DONALD DUCK ADVANCE	139
DOOM 2	189
DOOM ADVANCE	199
ECKS VS. SEWER	59
EXTREME GHOSTBUSTERS	99
FIFA FOOTBALL 2003	189
FINAL FIGHT ONE	139
FORTRESS	219
GOLDEN SUN	199
GREMLINS	99
GT ADVANCE	149
GT ADVANCE 2: RALLY RACING	229
HARRY POTTER 2	199
HUGO ADVANCE PL	179
INTERNATIONAL KARATE	59
LADY SIA - nowa cena!	149
LEGO BIONICLE	199
LEGO BIONICLE - MATORAN ADVENTURES	199





LILO & STITCH	159
LORD OF THE RINGS: TWO TOWERS	189
MATT HOFFMAN'S PRO BMX	139
MATT HOFFMAN'S PRO BMX 2	189
MEGA MAN 2	159
METROID FUSION	199
MINORITY REPORT	189
MORTAL KOMBAT ADVANCE	199
MOTO RACER	159
MUMMY MANACLE OF OSIRIS	159
NEXT GENERATION TENNIS	99
PINBALL CHALLENGE	159
PINK PANTHER	99
PITFALL - THE MAYAN ADVENTURE	149
PLANET OF THE APES	139
PRO TENNIS WTA TOUR	189
RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR	189
SHEEP	179
SNOOD	59
STAR WARS E2 ATTACK OF THE CLONES	189
STREET FIGHTER ALPHA 3	159
STUART LITTLE 2	189
SUPER GHOULS 'N' GHOSTS	179
SUPER MARIO ADVANCE 2	199
SUPER STREET FIGHTER2 - TURBO REVIVAL	139
THE KING OF FIGHTERS EX: NEO BLOOD	189
TOMB RAIDER: THE PROPHECY	159
TONY HAWK'S PRO SKATER 3	179
TONY HAWK'S PRO SKATER 4	189
WORMS WORLD PARTY	159
YOSHI'S ISLAND: SUPER MARIO ADV 3.	199
TUROK EVOLUTION	199
V-RALLY 3	229
WARIOLAND 4	199
WOLFENSTEIN 3D	189
X-MEN: REIGN OF APOCALYPSE	199

Akcesoria:

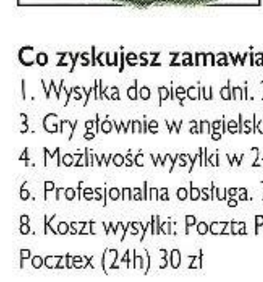
GAMEBOY ADVANCE - czarny	399.00
GAMEBOY ADVANCE	399.00
Console protect case	39.90
Illuminator pro	139.00
Lupa antyrefleksowa	49.90
Replacement lens	19.90
Lampka	19.90
Link cable (4 w jednym)	29.00
Lupa z podświetleniem	24.90
Multi link cable	29.90
Przezroczysty pokrowiec	19.90
Pudełka na gry (5 szt.)	19.90
Transparent protection bag	19.90
Tuner TV	389.00
Zasilacz + akumulator	49.90

GAMEBOY COLOR

ACTION MAN	69
HARRY POTTER	179
HARRY POTTER 2	179
INDIANA JONES AND INFERNAL MACHINE	149
MARIO TENNIS	149
MATT HOFFMAN'S PRO BMX	149
MICROSOFT PINBALL ARCADE	129
NHL 2000	149
POKEMON BLUE	99
POKEMON CRYSTAL	179
POKEMON GOLD	99
POKEMON RED	99
POKEMON SILVER	99
POKEMON TRADING CARD GAME	149
POKEMON YELLOW	149
POCKET MUSIC	129
SUPER MARIO BROS DELUXE	149
THE WORLD IS NOT ENOUGH	149
ZELDA: ORACLE OF AGES	179
ZELDA: ORACLE OF SEASONS	179

Akcesoria

5 W 1 - zestaw	129
GAMEBOY COLOR	299
Przezroczysty futerał	29.90
Gameboy light	9.90
Light magnifier	29.90
Link cable	29.90
Panel przedni (niebieski)	29.90
Power pack	29.90



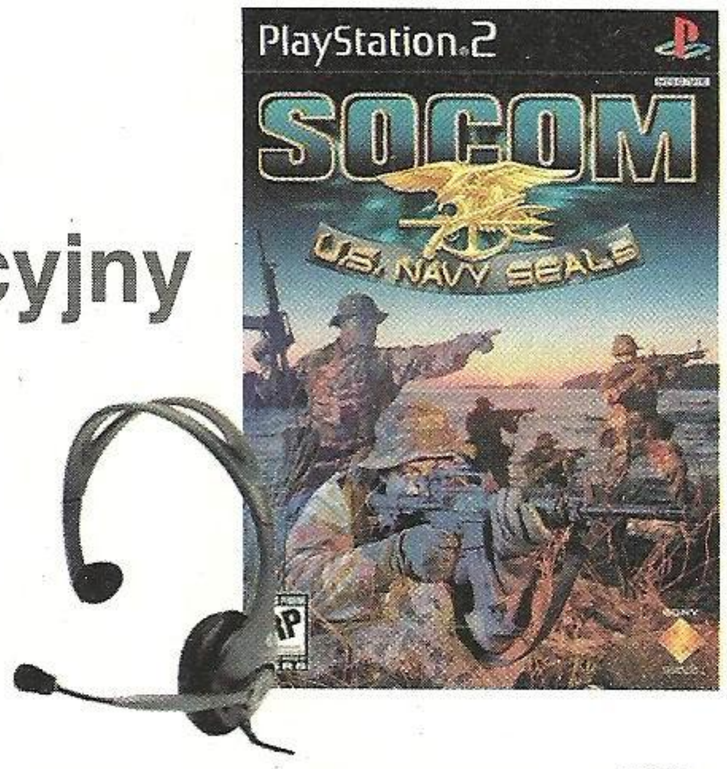
Co zyskujesz zamawiając u nas?

1. Wysyłka do pięciu dni. 2. Akcesoria z półroczną gwarancją.
3. Gry głównie w angielskich wersjach z polską instrukcją.
4. Możliwość wysyłki w 24 godz. 5. Zawsze niskie ceny.
6. Profesjonalna obsługa. 7. Produkty bezpiecznie zapakowane.
8. Koszt wysyłki: Poczta Polska 9,50 zł, kurier Stolica 20 zł, Pocztex (24h) 30 zł

TANIO! SZYBKO! SOLIDNIE! WWW.ULTIMA.PL

SOCOM + zestaw komunikacyjny

359 zł

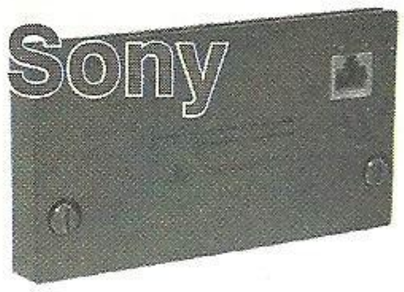


PlayStation 2 + DualShock 2 + Memory Card 8 MB Sony

1059 zł

Network Adapter Sony

tel.



Kierownica LOGITECH DRIVING FORCE (PS2)

Cena: ~~449 zł~~
Twoja cena: **399 zł**

Konsola GAMECUBE + Metroid Prime

Cena: ~~1199 zł~~
Twoja cena: **899zł**

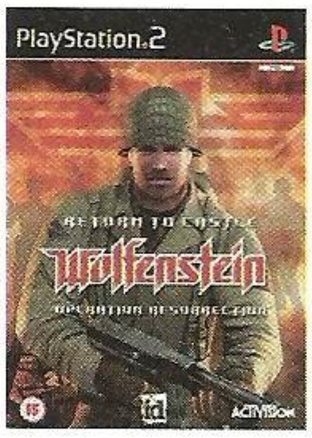
Konsola PLAYSTATION 2 + DUALSHOCK 2

Cena: ~~1099 zł~~
Twoja cena: **999 zł**

Konsola GAMEBOY ADVANCE SP

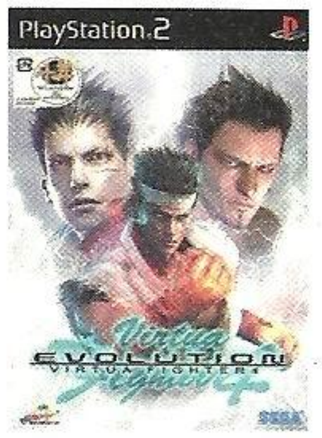
Cena: ~~699 zł~~
Twoja cena: **649 zł**

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN (PS2)



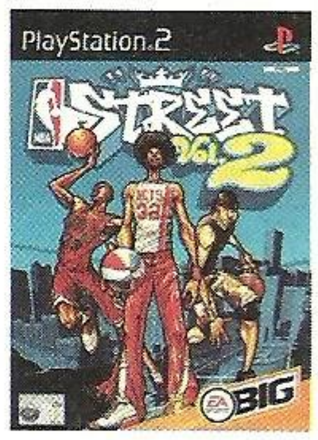
Twoja cena: **tel.**

VIRTUA FIGHTER 4 EVOLUTION (PS2)



Cena: ~~259 zł~~
Twoja cena: **239 zł**

NBA STREET 2 (PS2)

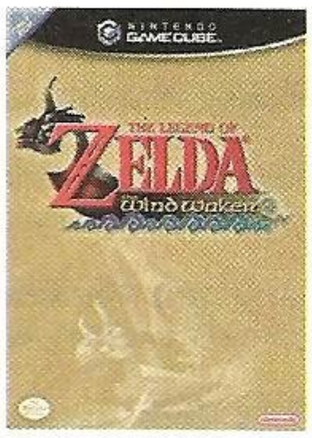


Twoja cena: **tel.**

SILENT HILL 3 (PS2)

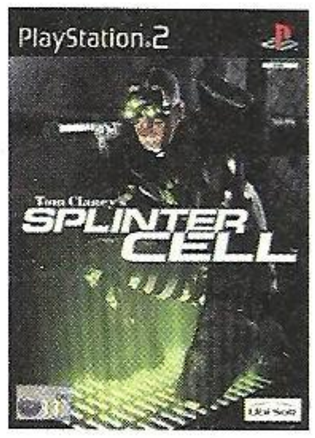
Cena: ~~259 zł~~
Twoja cena: **239 zł**

ZELDA WIND WAKER (GCN)



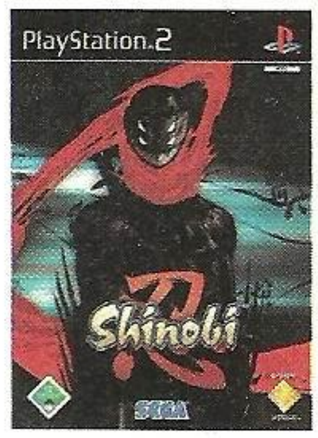
Cena: ~~239 zł~~
Twoja cena: **229 zł**

SPLINTER CELL (PS2)



Cena: ~~229 zł~~
Twoja cena: **199 zł**

SHINOBI (PS2)

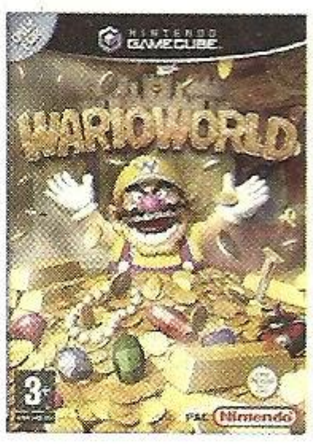


Twoja cena: **229 zł**

ALPINE RACER 3 (PS2)

Twoja cena: **229 zł**

WARIOWORLD (GCN)

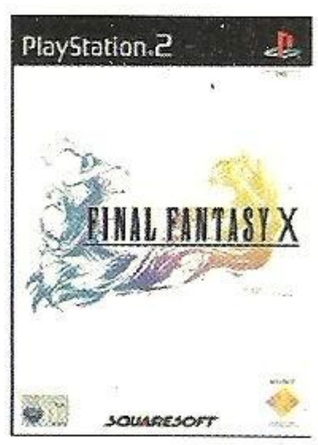


Cena: ~~249 zł~~
Twoja cena: **229 zł**

RED FACTION (PS2)

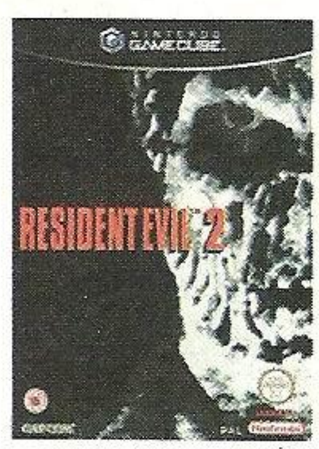
Cena: ~~109 zł~~
Twoja cena: **69 zł**

FINAL FANTASY X (PS2)



Cena: ~~229 zł~~
Twoja cena: **119 zł**

RESIDENT EVIL 2 (GCN)



Twoja cena: **tel.**
premiera czerwiec 2005

Karta pamięci HORI + pudełko na kartę. (PS2)
Made in Japan.
Licencja Sony Magic Gate.

Cena: ~~149 zł~~
Twoja cena: **109 zł**

ZELDA Link to the PAST (GBA)

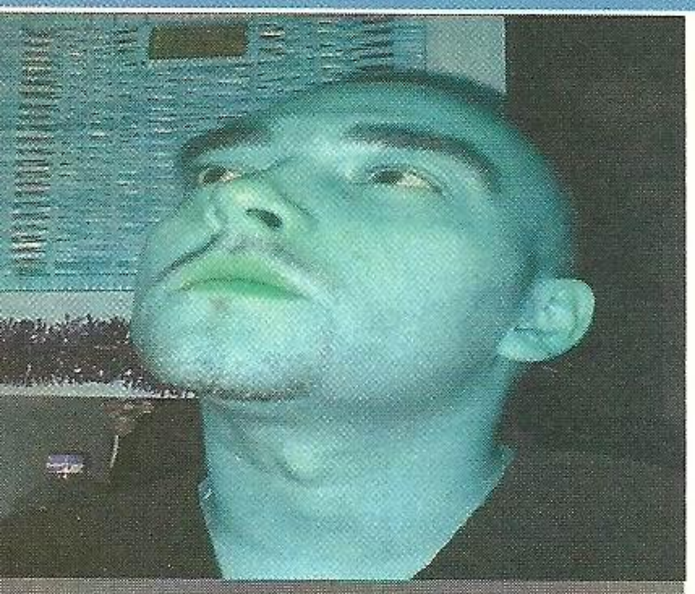
Cena: ~~229 zł~~
Twoja cena: **199 zł**

TEKKEN ADVANCE (GBA)

Cena: ~~199 zł~~
Twoja cena: **169 zł**

DOOM (GBA)

Cena: ~~109 zł~~
Twoja cena: **89 zł**



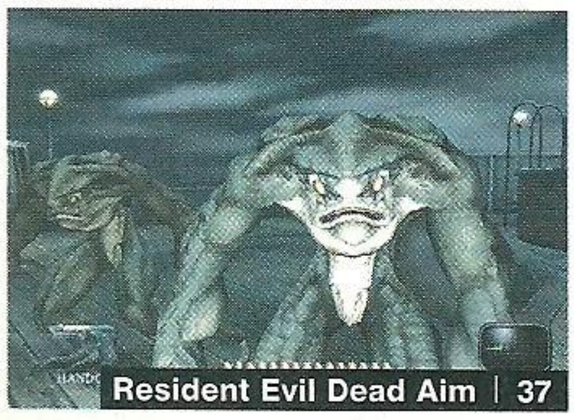
Cześć!
Zabawna sprawa z nowym Tomb Raiderem. Eidos nie wysłał do żadnej redakcji czy serwisu internetowego tak zwanej „review copy", czyli ukończonej gry do recenzji, aby materiał nie ukazał się przed rozpoczęciem sprzedaży. Takie praktyki stosowane są z reguły wtedy, gdy wydawca boi się o oceny w recenzjach. I choć Tomb Raider: The Angel of Darkness leży już na moim biurku, to po dwóch godzinach zabawy mam bardzo mieszane uczucia. Dlatego zdecydowałem się zaczekać z recenzją do następnego miesiąca – warto spokojnie ukończyć grę, pokazać ją kilku osobom i solidnie o niej podyskutować. Pierwszych wrażeń nie mogę jednak Larze Croft zapisać na plus.
Mimo to Tomb Raider wjechał na naszą okładkę za sprawą konsolofonu N-Gage, który pod koniec roku znajdzie się w sprzedaży. Pierwsza część gry z Larą Croft ma być jedną z pozycji, dla których gracze rzucą się na tę zabawkę. Wstępnie testujemy N-Gage i pierwsze, robocze wersje kilku najgłośniejszych pozycji. Piszemy także o grach na telefony komórkowe, o których jest coraz głośniej. Wprawdzie fakt, że Sega otworzyła specjalny oddział zajmujący się konwertowaniem swoich hitów na telefony niespecjalnie do mnie przemawia (bo Sega wiecznie ma straty, więc chwyta się, czego może), ale zaczyna być tego coraz więcej i więcej. Jeśli temat ten Was interesuje, proszę o maile, a gry na komórki na stałe zagoszczą w Neo Plus.
Mamy pięć lat. Dokładnie pięć lat temu wraz z Bananem założyliśmy firmę Independent Press i postanowiliśmy wydawać Neo Plus na własny rachunek. Pięć lat temu ukazał się pierwszy numer naszego pisma. Przez ten czas nauczyliśmy się mnóstwa ciekawych rzeczy, pożegnaliśmy kilku nieuczciwych i nagle znikających kolporterów, przeżyliśmy zamknięcia przynajmniej pięciu pism o konsolach w Polsce. I jedziemy dalej. Nie lubię oglądać się za siebie i te pięć lat traktuję jak porządny trening przed tym, co nadejdzie. Bo cały czas jestem niepoprawnym optymistą i mam nadzieję, że konsole w Polsce nie będą stanowić marginesu, ale wypłyną na główny nurt. Choć jak widzę, że dwuletni Pecet na giełdzie komputerowej potrafi kosztować 200 złotych, a do tego monitor i klawiatura 100... To nie dziwię się, że stoi on w niemal każdym mieszkaniu. A kupno dwóch pism z kilkoma pełnymi wersjami starszych gier zapewnia jego posiadaczowi tanią rozrywkę przez miesiąc. Trzymajmy się razem przez następne pięć lat i edukujmy nowe pokolenia graczy konsolowych. Razem będziemy świadkami tego, jak PS2 odpali w Polsce z kopyta, gdy będzie kosztować 400 złotych. Tylko, że wtedy nikt nie będzie już pisał gier na tę konsolę.
gulash@neoplus.com.pl
PS: Kolejny numer Neo Plus w kioskach na początku sierpnia!

Robocza muza: Fluke - Puppy, The Animatrix OST, Silent Hill 3 OST, Jimmy Eat World - Bleed American no i Van Halen - the best of!

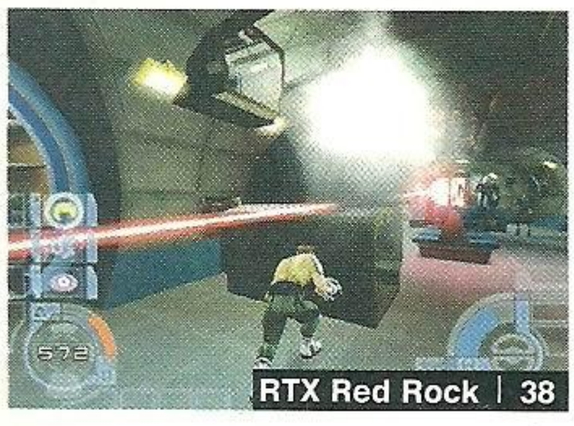
Greetz: Pozdrawiam pełny skład załogi Neo, która pięć lat temu w komplecie odeszła razem ze mną do nowego pisma i wszystkich autorów, z którymi współpracuję do dziś. Dzięki za zaufanie.
Asik i Oleś - 30 sierpnia to nasz dzień! Love!

Nowa ZaJAVkA | 28

E3 Expo część 2 | 20


Resident Evil Dead Aim | 37

Wakeboarding Unleashed | 48


RTX Red Rock | 38

Brute Force | 54

SPECJAŁ
Publicystyka i raporty na tematy związane z grami video

Nowa ZaJAVkA 28
Gry na telefony komórkowe wylewają się zewsząd, tworząc prawdziwą falę uderzeniową. Byliśmy ciekawi jak to wygląda i czy rzeczywiście da się grać. Omawiamy terminologię, prezentujemy telefony i gry . Dodatkowo wstępny test Nokii N-Gage!

E3 Expo 2003 20
Druga część raportu z Electronic Entertainment Expo 2003 tym razem opracowana przez Gulasha. Najciekawsze zapowiedzi na najbliższy rok! Chcemy Counter-Strike na Xboxa!

NEWSY
Co na horyzoncie i poza nim

Jak II 14
Grywalna wersja kontynuacji przygód Jaka i Daxtera wylądowała w redakcji. Gra nieco zmieniła się i śmiga w stronę shootera!

Sphinx 16
Sphinx zapowiada się na platformowy hit jesieni - tyle wnioskujemy z kilkupoziomowej wersji roboczej.

Alter Echo 18
Nowatorski pomysł, ale czy uda się go w pełni zrealizować? Testujemy wczesną wersję.

RECENZJE
Testujemy najnowsze gry

The Hulk 37
Gra przed filmem, która opowiada o wydarzeniach rozgrywających się po filmie. Hmm.

Wakeboarding Unleashed 48
Ten stosunkowo świeży sport zdobywa co raz więcej zwolenników. A gra jest miodziucho!

Brute Force 54
Reklamowana jako sukcesor Halo taktyczna strzelanina zespołowa.

Soldier Of Fortune II 36
Resident Evil Dead Aim ... 37
RTX Red Rock 38
Starsky & Hutch 39
Evil Dead AFOB 39
Speed Kings 47
ATV Offroad Fury 2 50
Music 3000 51
Ghost Vibration 52
Wolfenstein: Op. Res. 53
Next Generation Tennis ... 56
Finding Nemo 57
Midnight Club 2 57
Hellboy 57
Puzznic 57
Rox 57
Miracle Space Race 57

IndyCar Series 58
Midtown Madness 3 59
Eyetoy: Play 60
Formula One 2003 61

STAŁE
Stałe działy, bez których nie może się obejść

Pocket Warrior 62
Wario Ware to najlepsza gra w tym miesiącu. A co powiecie na Wing Commandera w kieszeni?

Gangsta's Paradise 64
Sekrety Grand Theft Auto: Vice City.

Fight Club 66
Brad i Goh czyli Virtua Fighter Evolution

Silentarium 70
Silent Hill żyje w wielu sercach...

Neon 72
Radosna twórczość czytelników i redaktorów N+.

Archiwalia 76
Brakuje jakiegoś numeru? Zamów tutaj.

FAQ 79
Dość nietypowe wydanie FAQ.

Finisher 82
Koniec, ale z zajawką.

Hotshots 83
Najgorętsze screeny w tym miesiącu podane na kredzie. Rebel Strike!

9/10

90%

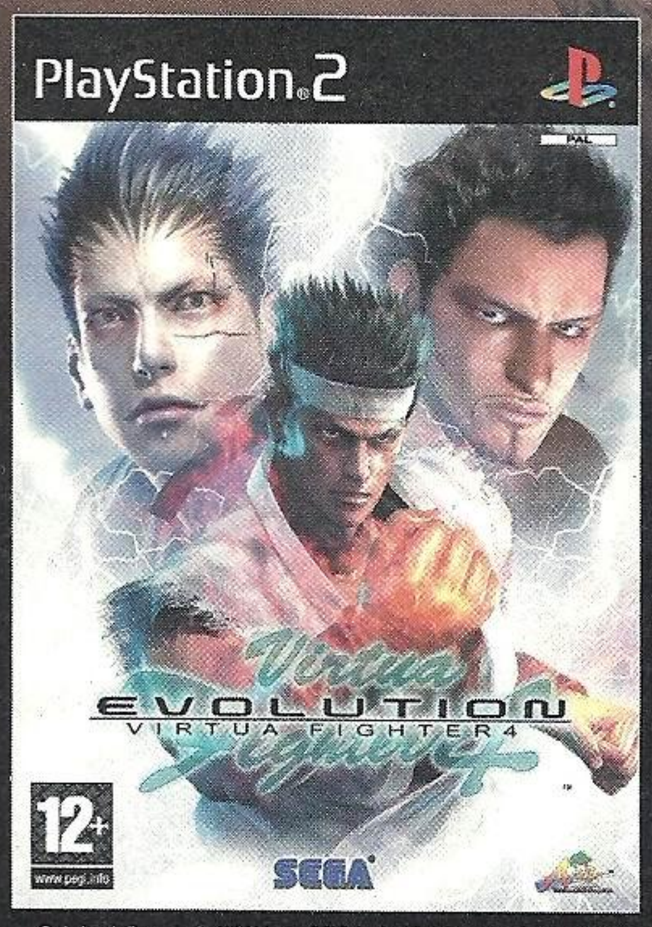
PSW
9/10

PSM2
87%

Sprzedaż wysyłkowa:
ULTIMA
(0-22)654-60-42
www.ultima.pl

WALKA SIĘ ROZWIJA. OBSESJA POZOSTAJE.

Virtua Fighter 4 Evolution: 2 nowych zawodników, 15 prawdziwych stylów walki, zwiększona grywalność, ulepszona grafika oraz unikalny tryb przygodowy



Original Game © SEGA © SEGA-AM2 / Sega, 2001, 2003

PlayStation 2

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE
CDPROJEKT

www.cdprojekt.info
TWOJE ŹRÓDŁO INFORMACJI

SEGA
www.sega-europe.com

■ W japonii na 16-bitowy system Neo-Geo stanowiący podstawę największej liczby maszny w salonach gier dostępny jest już Metal Slug 4. Cart można kupić za jedyne 299 dolarów, na przykład ze sklepu pod adresem: http://www.neo-geo.com/snk/releases/ms4/cartpics.html. Ma ktoś tu Neo-Geo?

news

PSX czyli PlayStation 2.5

Sony zapowiedziało na koniec tego roku japońską premierę hybrydy konsoli PlayStation 2.

■ Ken Kutaragi ogłasza radosną nowinę - set top box od Sony.

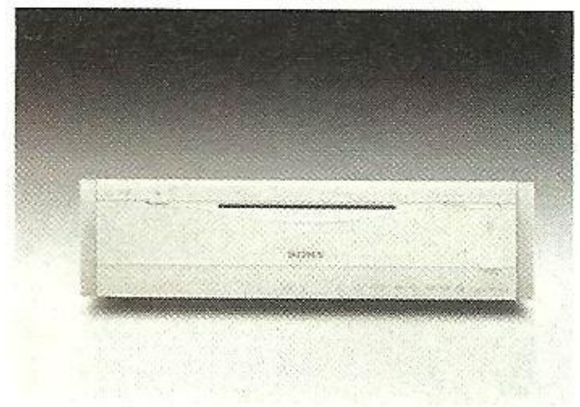
■ Do pełni szczęścia, jakiego wizję roztacza przed nami Sony brakować może takiej niewielkiej plazmy, ale przecież dla chcącego nic trudnego... podobno.

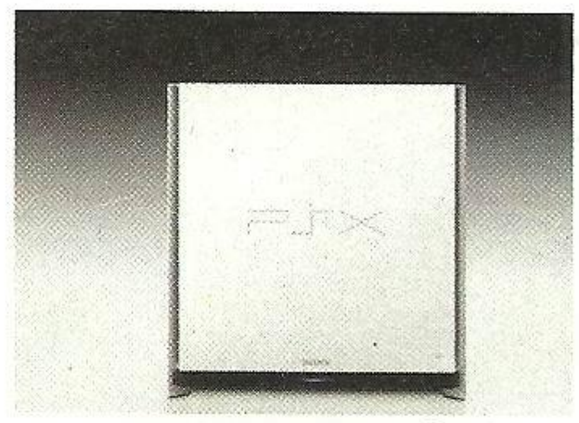
Nowy produkt nosi nazwę PSX i jest przeprojektowaną peesdwójką, a raczej jej high-endową wersją. Oprócz zmiany wyglądu w stosunku do PS2, Sony zapowiedziało, że w nowym urządzeniu znajdzie się: tuner telewizyjny, nagrywarka DVD, twardy dysk o pojemności 120GB, port USB 2.0 oraz karta sieciowa, umożliwiająca podłączenie konsoli do Internetu.

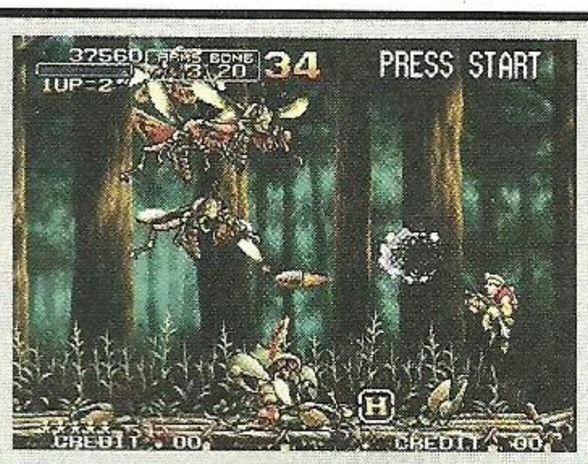
Jedno jest już pewne – PSX nie zaoferuje graczom ulepszenia grafiki czy dźwięku. Pod tym względem będzie to standardowa PS2 z Network Adaptorem. Ale dla bardziej wymagających (i o wiele zamożniejszych) użytkowników PSX oferuje całkiem sporo - możliwość nagrywania filmów i programów telewizyjnych na DVD lub twardy dysk, ściągania muzyki i filmów z internetu – taki set-top box, który niejako przy okazji jest konsolą do gier. Dla przeciętnego gracza bonusów z posiadania PSX jest tak naprawdę niewiele – zapisywanie stanu gry na twardym dysku lub kartach MemoryStick (prawdopodobnie w ogóle nie będzie potrzebna memorka) i być może zapisywanie innych dodatków do gier na twardym dysku. Przynajmniej w Japonii, bo jeszcze żadna z gier wydanych na innych kontynentach nie posiada takiej opcji, a i w Kraju Kwitnącej Wiśni nie ma ich znowu tak wiele.

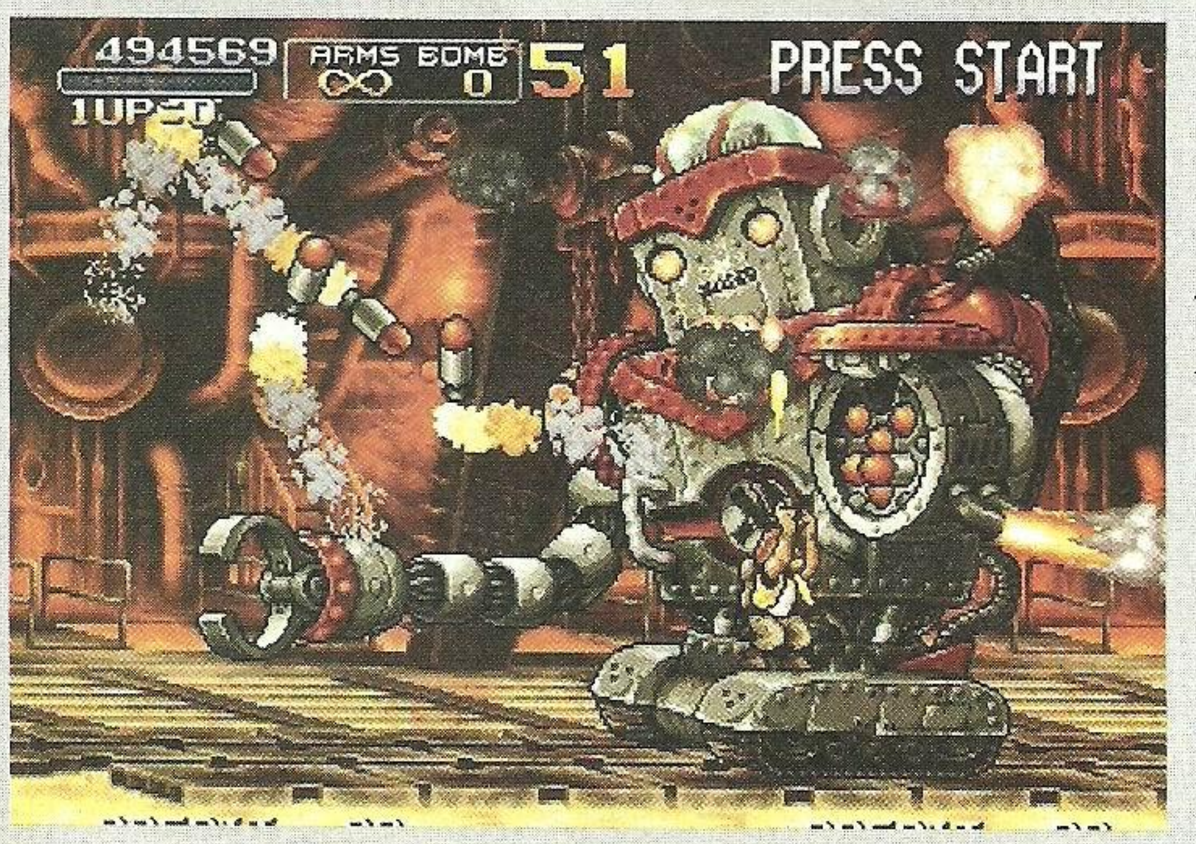
Jak widać na obrazkach PSX wygląda bardzo efektownie – zgrabne srebrne pudełko, które idealnie będzie pasować do ekranu plazmowego. Żeby nie psuć wyglądu pudełka Sony porty do podłączenia joypadów umieściło z tyłu urządzenia, co już samo w sobie mówi, że PSX granie oferuje niejako „przy okazji". W tym samym celu nie zamontowano tradycyjnej wysuwanej tacki napędu DVD, a zamiast tego jest wąski otworek, przez który PSX „łyka" płyty.

Pomysł sam w sobie jest bardzo interesujący, szczególnie dla dobrze sytuowanych fanów wszelakich gadżetów i nowinek technologicznych. PSX w Stanach i Europie pojawi się dopiero w przyszłym roku, a cena nie jest jeszcze znana. Prawdopodobne jest również to, że dystrybucją tego sprzętu nie będzie zajmował się oddział konsol i gier (Sony Computer Entertainment), a raczej ludzie odpowiedzialni za sprzedaż odtwarzaczy DVD, telewizorów i innych elementów kina domowego, czyli Sony Electronics Inc. Niestety, Sony promując nowe produkty zapomina o graczach ze Starego Świata – nadal nie wiadomo, kiedy w Europie pojawi się twardy dysk do PS2. Być może w 2004 roku. Jest w każdym razie szansa – w USA twardy dysk ma się pojawić już zimą, wraz z premierą Final Fantasy XI, ale jeżeli doliczymy do tego takie opóźnienie, jakie Sony miało przy Network Adaptorze (prawie rok) to... Echhh... Lepiej nie mówić.





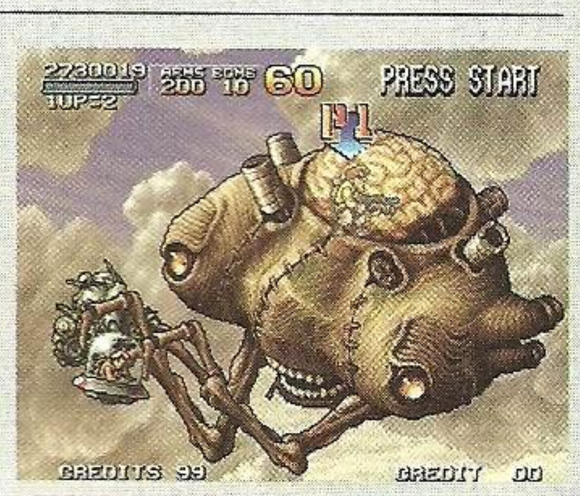




Metal Slug 3

■ **Developer:** SNK
■ **Platforma:** PlayStation 2
■ **Wydawca:** Playmore
■ **Termin:** nieznany

Ostatni bastion ręcznie animowanej grafiki 2D o nazwie SNK wprawdzie zaniechał działania, ale co jakiś czas docierają plotki o rychłym wznowieniu działalności. Jednak ich najpopularniejsze serie w postaci King Of Fighters i Metal Slug będą dalej ciągnięte przez firmę Playmore, która w sobie tylko znany sposób weszła w posiadanie licencji. I oto w Japonii na PlayStation 2 ukazał się Metal Slug 3! Tym razem czwórka bohaterów nie walczy jedynie z armią złego dyktatora (jak pamiętacie (bądź nie) symbol obecny na jego fladze przypomina... swastykę!). Rzygające flakami zombiaki, ożywająca roślinność, gigantyczne mutanty i ośmiornice – wszystko to aż się prosi o celną serię, czy wiązankę granatów. Naturalnie nie zabraknie brodatych jeńców, częstujących w zamian za oswobodzenie dodatkową amunicją, czy zupełnie nową i silną bronią. Jest ciężki karabin maszynowy, wyrzutnie rakiet i skaczących min i masa innych fantastycznych zabawek. Ramboidy szaleją na wszelkich możliwych frontach – w tajnych bazach na pustyni, pod wodą, w



powietrzu, a nawet w kosmosie.

Od samego początku serii dzielni żołnierze porusza się także w przeróżnych wehikułach – w MS3 jest naturalnie czołg, skaczący robot, łódź podwodna, myśliwiec i UFO. Często na jednym poziomie zasuwamy czołgiem, by po chwili przesiąść się na inną maszynę. A czy wspomnieliśmy, że można szaleć we dwie osoby jednocześnie? Pozostaje jedynie zaklinać któregoś z wydawców, by wzorem Mobile Light Force 2 wydał tę pozycję poza Japonią „w dobrej cenie". Dla fana shooterów to prawdziwa gratka.

■ Adres, z którego możecie zassać pełny (ponad 120 mega!) trailer Metal Gear Solid 3: Enake Eater, który był pokazywany na E3 to: **ftp://dla.pchome.net/games/video/e32003/mgs3_ps2_e3_t183.mpg**

Metal Gear Solid III Snake Eater

■ **Developer:** Konami TYO
■ **Platforma:** PlayStation 2
■ **Wydawca:** Konami
■ **Termin:** 2004

Konami puściło parę na temat Metal Gear Solid 3: Snake Eater. Tylko trzymajcie się krzesła, bo możecie zaraz spaść... MGS trzeci będzie wykorzystywał Network Adaptor! A teraz możecie już odetchnąć – nie wiadomo w jaki sposób. Prawdopodobnie będą to po prostu nowe ciuszki dla Węża lub inne gadżety, które będzie można ściągnąć sobie z sieci. A może jakieś misje treningowe – VR Missions. Byłoby ciekawie.

A teraz kilka nowinek na temat samej rozgrywki. Jak wiadomo akcja będzie toczyć się w dżungli, a jak to w dżungli – będzie sporo drzew, na które Snake będzie mógł się wspiąć. Ale uwaga - z drzewa można spaść... i złamać nogę. Zabawa może zostać poważnie utrudniona – kulejący Wąż to już nie to samo. W dżungli trzeba uważać także na inne przeszkody – gałązki i liście mogą zaszeleścić pod nogą zdradzając tym samym pozycję Snake'a przeciwnikom. W miękkiej ziemi buty zostawiają ślady, które trzeba potem zacierać, aby wrogowie nie wpadli na ślad naszego komandosa.

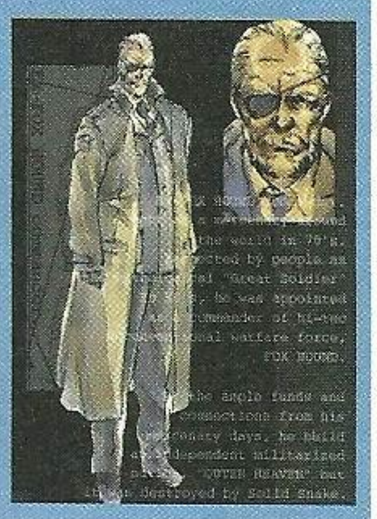
Wreszcie wyjaśniła się także opisywana już w N+ scena konsumpcji martwych zwierzaków, a konkretnie ryby (dobra rybka, ssssmaczna, sssoczysssta, glum glum) i węża. Racje żywnościowe (C-Rations) w MGS3 będą bardzo dużym rarytasem, stąd konieczność konsumpcji okolicznej fauny. Oprócz psów strażników – psów jeść nie wolno. O florze również nic nie wspomniano, a Konami powinno chyba o tym pomyśleć.

Hideo Kojima pozwolił sobie w kilku wywiadach na gadulstwo, które z ochotą analizujemy. Potwierdził spekulacje na temat fabuły – gra przeniesie nas w lata sześćdziesiąte. Blisko 70 procent akcji będzie miało miejsce w dżungli, pozostałe 30 procent już w bazie. Według Hideo nada to zabawie klimat szpiegowski – przez cały czas gracz będzie tropiony i ścigany przez wrogie oddziały.

Kojima potwierdził domysły o literach na folderze reklamowym układających się w imię Big Boss. Stwierdził także, że bohater MGS3 nie ma oka. W takim razie wypada zauważyć, że bohaterem będzie właśnie Big Boss. Gdzie miejsce dla Snake'a, który przecież jest "jedynym prawdziwym bohaterem"? Zwłaszcza, że tym razem nie będzie zmiany postaci podczas gry? Czas pokaże.

Autor wspomina także o zmianach w systemie gry, choć nie podaje konkretów. Mówi jedynie o pewnym zadowoleniu zachodnich graczy i własnej niepewności, czy japońscy fani RPG przyjmą MGS3 z taką samą euforią. Wiadomo również, że MGS3 zawierał będzie mniej przerywników, niż poprzednia część i więcej akcji. Kojima stwierdził także, że graczom przyda się zestaw Dolby Digital lub DTS, dzięki któremu usłyszą z której strony nadchodzą przeciwnicy. Bo - uwaga - nie będzie radaru. Czekamy na kolejne informacje. Acha - oto nowe shoty.

Kim był Big Boss?



Legendarna postać zwana "najlepszym żołnierzem XX wieku". Najemnik w latach 60. i 70., w 1991 roku stworzył oddział Fox Hound i został jego dowódcą. Zbudował także twierdzę Outer Heaven, w której zamieszkał wraz ze swoimi komandosami.

W latach 90. próbował zdobyć władzę budując taktyczną broń Metal Gear TX-55, zniszczoną przez komandosa o imieniu Solid Snake. Big Boss wysadził twierdzę z zniknął na kilka lat.

Ponownie pojawił się w 1999 roku w Zanzibarze. Próbował wspiąć się na szczyt zdobywając prototyp broni o nazwie Metal Gear D. Ukończenie konstrukcji uniemożliwił mu... A jakże, Snake. Jego szczątki przetrzymywane są przez armię... Ale chyba wiecie, w jakim celu?

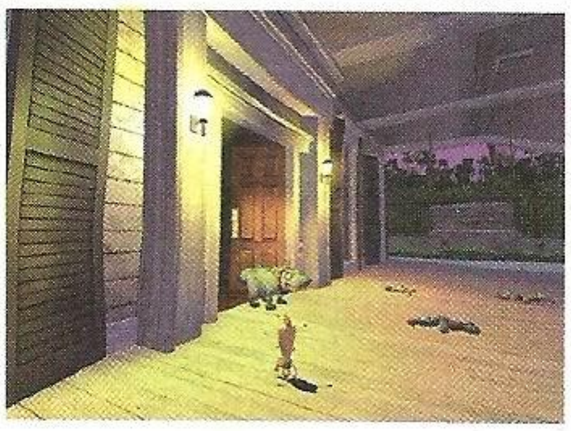
Voodoo Vince

■ **Developer:** Beep Industries
■ **Platforma:** Xbox
■ **Wydawca:** Microsoft
■ **Termin:** jesień 2003

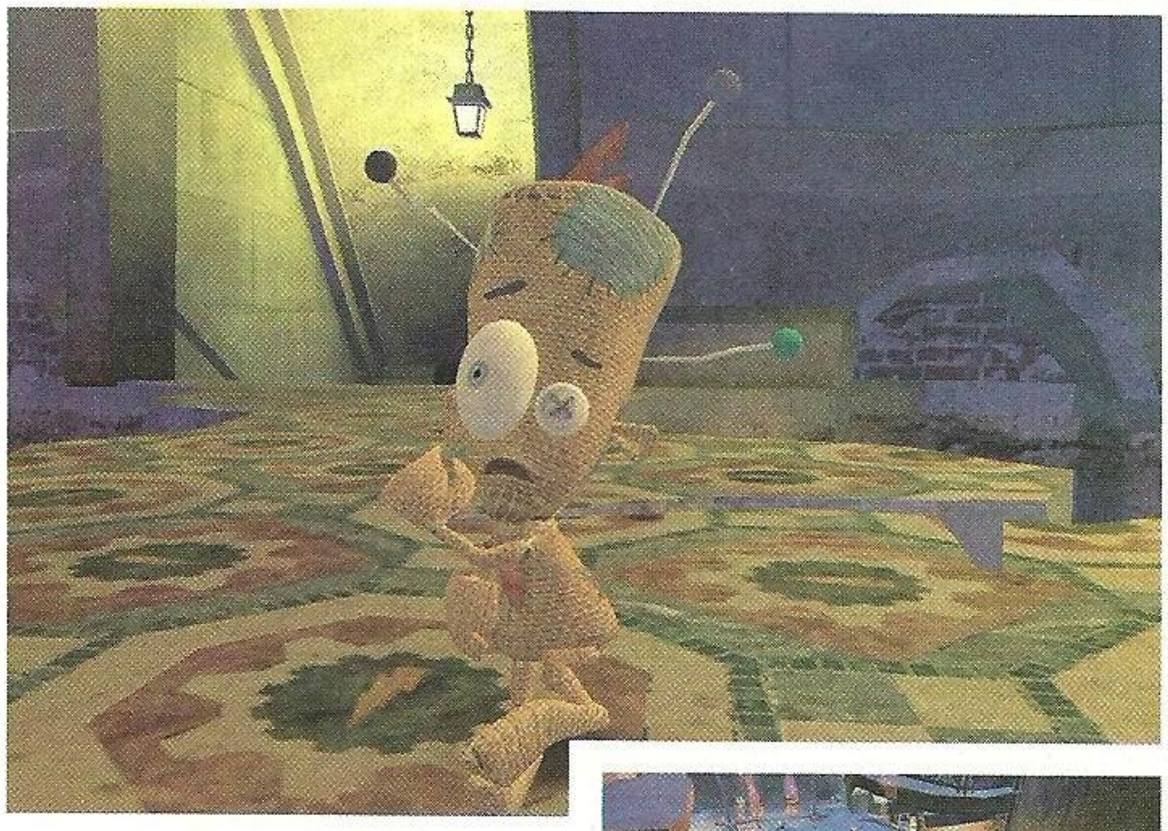
Voodoo Vince to kolejna obok Psychonauts platformówka, która prezentuje cokolwiek dziwne i nowatorskie podejście do tematu. Nic dziwnego zresztą – developerzy z Beep Industries to debiutanci, a VV jest ich pierwszą grą. Co dobrze im wróży.

Ale przejdźmy od Vince'a i jego przygód . Vince był sobie normalną, zwykłą szmacianą lalką voodoo w magicznym sklepie Madame Charmagne gdzieś w Luizjanie. Pewnego dnia magiczny wypadek sprawił, że Vince ożył, a w wyniku tego samego wydarzenia Madame Charamagne znikła. Nasz szmaciany bohater rusza oczywiście na poszukiwania. Tak się zaczyna zwykły na pierwszy rzut oka platformerek.

Wszystko jest w nim takie, jakie być powinno – zabawna i sympatyczna postać, obszerne poziomy, dużo zagadek, skakania i przeciwników. Jedyne, co różni VV od przeciętnego przedstawiciela tego gatunku to sposób pozbywania się przeciwników – nie skaczemy im po głowach, nie turlamy się



czy wirujemy. Ba, nawet ich nie bijemy! Voodoo Vince nie byłby laleczką voodoo, gdyby nie potrafił przekazywać swoich doznań na wybrane cele. Wygląda to mniej więcej tak: Vince zbiera rozmaite czary, a gdy chce załatwić kilku oponentów rzuca jeden z nich i... na głowę spada mu na przykład krowa, albo wielka piła łańcuchowa odcina mu nogi, albo zostaje wsadzony do żelaznej dziewicy... Czarów jest ponad trzydzieści, a każdy działa jak bomba – w pewnej odległości od Vince'a wszystkim przeciwnikom dzieje się to, co przed chwilą



Vince zrobił sobie. Piła? Wszystkich pokrajało na plasterki. Kowadło? Przeciwnicy są trochę niżsi... hehe. I tak dalej w tym makabryczno-kreskówkowym stylu. VV wygląda naprawdę ładnie – żywe kolory, płynna animacja, fajne efekty świetlne – zapowiada się naprawdę solidny kawałek zabawnej i z pomysłem zrealizowanej platformówki.

■ Naughty Dog jeszcze nie zdecydowali się opublikować w Internecie zwiastunów swojej nowej gry - ale z przyjemnością zapraszamy na **www.jakanddaxter.com** - stronę poświęconą pierwszej części przygód pary bohaterów. Fajowa.

newsflash

■ **GTA w Japonii!**
Japońskie matrony biją na alarm! Capcom przygotowuje się do lokalizacji i wydania w Kraju Kwitnącej Wiśni GTA3! Jesteśmy niezmiernie ciekawi jak gra zostanie tam przyjęta. Bo pomyślcie – jeśli okaże się hitem, kto wie, czy nie powstanie kilka klonów... Rób rozwinięć tematu? Japońskich! Yakuza! Beat Tekeshi! Do dzieła!

■ **DemoCube**
W USA przy zakupie GameCube świeżo upieczony posiadacz konsoli otrzymuje płytkę z grywanymi demami Billy Hatcher and the Gigant Egg, Viewtiful Joe, Sonic Advnture DX, Splinter Cell i Soul Calibur 2 (nie wspominając o filmach z nadchodzących hitów). Podobna akcja ma miejsce w Japonii, gdzie na płycie znajdują się demka Viewtiful Joe, Sonic DX oraz najnowszych przygód Wario.
No to najwyższy czas na Europę – do dzieła, Nintendo!

■ **Redukcje wszędzie...**
Microsoft zwolnił trzydziestu czterech pracowników ze swojego japońskiego oddziału. Można się było tego prędzej czy później spodziewać po katastrofalnych wynikach sprzedaży maszynu Billa w Japonii. Czy nowi ludzie ją poprawią? Zobaczymy.

■ **Pozostałości po Rage**
Rage padło, ale ich gry ciągle żyją. Rollin – doskonale wyglądająca gra o rolkowym szaleństwie została przejęta przez SCI. Nie mamy natomiast informacji o tym, co dzieje się z fantastycznie zapowiadającym się Lamborghini. Zapewne jakiś większy wydawca zechce położyć na tej grze swoje łapy.

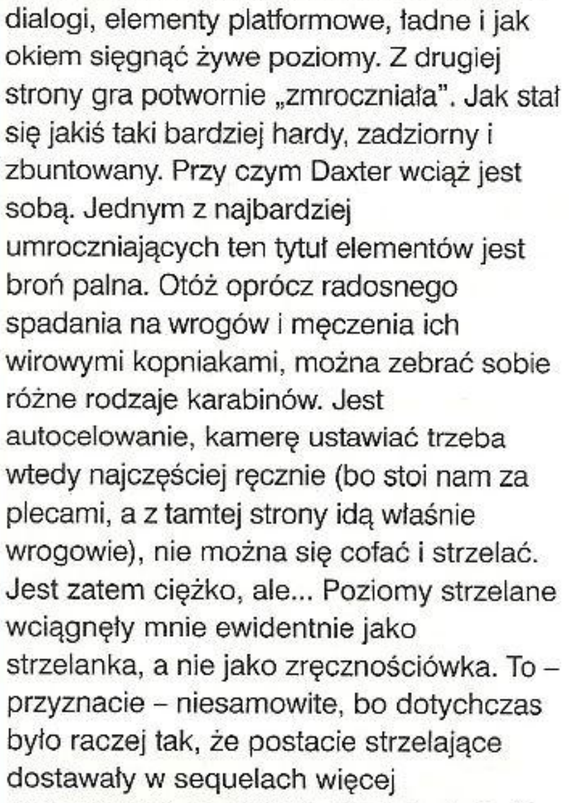
■ **100 nabojów od Acclaim**
Acclaim szykuje na Xboxa adaptację mrocznego komiksu 100 Bullets, wydawanego przez DC Comics, w którym tajemniczy agent Graves dostarcza skrzywdzonym ludziom walizkę, w której znajduje się dowód rzeczowy, pistolet i immunitet – by sami mogli wymierzyć sprawiedliwość. Dość mroczny scenariusz, przyznacie.

■ **Warthog powraca!**
Warthog, deweloper znany choćby z kapitalnego Warhawka na PS one powraca z Battlestar Galactica na Xboxa. Bazowana na stareńkim serialu scence fiction gra rzuci nas w fotel pilota statku kosmicznego. Oprócz misji bojowych będzie silnie zarysowana linia fabularna. Czyżby szykował się nowy Wing Commander?

■ **Ekskluzywna Formula**
Sony podpisało umowę licencyjną, w wyniku której licencjonowane gry traktujące o tym sporcie będą ukazywać się wyłącznie na konsolach tej firmy. Co ciekawe, umowa dotyczy tylko rynku europejskiego. To jak, EA nie będzie mogło wydać swojej Formuły w Europie?

JAK II

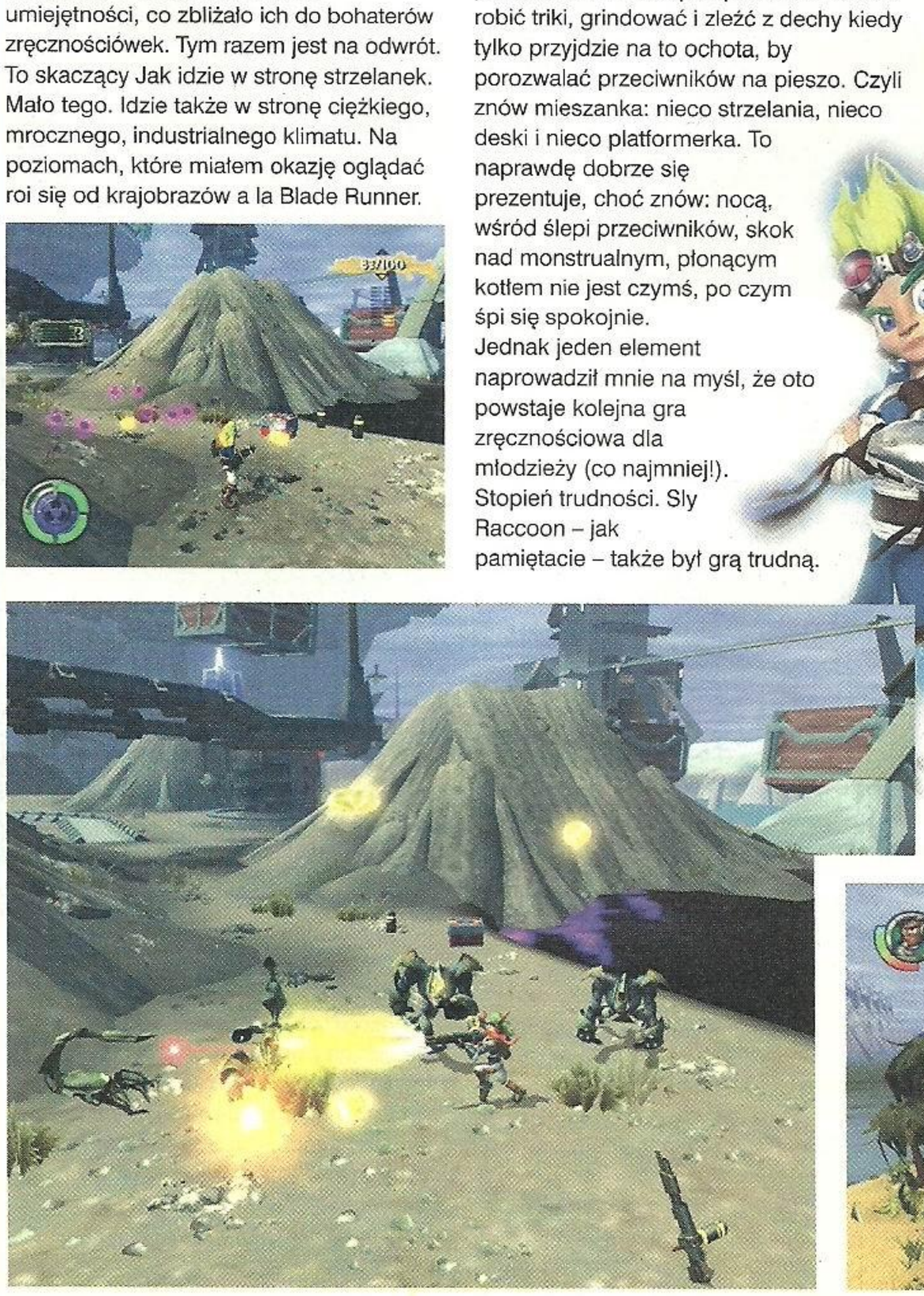
Jak&Daxter wróciła nam swego czasu wiarę w gry zręcznościowe. Barwna, ciekawie pomyślana przygoda z dziarską dwójką bohaterów. Dlaczego w sequelu autorzy poszli w inną stronę?
Nie, nie – nie ma się czego obawiać. To prawdopodobnie wciąż będzie niezła gra. Wydaje się jednak, że kierunek, w którym poszli autorzy pomieszał w sobie dość różne konwencje i efekt końcowy trąci lekkim chaosem.
Prognozuję to nieśmiało po dwóch poziomach z gry Jak II, w które miałem przyjemność pograć. Przyszłość, Mroczne Ico znów dostało się w niepowołane ręce i stworzono armię, która próbuje zawładnąć światem. Innymi słowy: w jakiś pokrętny sposób wyczyny dwójki śmiesznych postaci z pierwszej części gry doprowadziły do nieprzyjemnej sytuacji. Większość efektów z pierwszej zastaniemy w sequelu: zabawne dialogi, elementy platformowe, ładne i jak okiem sięgnąć żywe poziomy. Z drugiej strony gra potwornie „zmroczniała". Jak stał się jakiś taki bardziej hardy, zadziorny i zbuntowany. Przy czym Daxter wciąż jest sobą. Jednym z najbardziej umroczniających ten tytuł elementów jest broń palna. Otóż oprócz radosnego spadania na wrogów i męczenia ich wirowymi kopniakami, można zebrać sobie różne rodzaje karabinów. Jest autocelowanie, kamerę ustawiać trzeba wtedy najczęściej ręcznie (bo stoi nam za plecami, a z tamtej strony idą właśnie wrogowie), nie można się cofać i strzelać. Jest zatem ciężko, ale... Poziomy strzelane wciągnęły mnie ewidentnie jako strzelanka, a nie jako zręcznościówka. To – przyznacie – niesamowite, bo dotychczas było raczej tak, że postacie strzelające dostawały w sequelach więcej umiejętności, co zbliżało ich do bohaterów zręcznościówek. Tym razem jest na odwrót. To skaczący Jak idzie w stronę strzelanek. Mało tego. Idzie także w stronę ciężkiego, mrocznego, industrialnego klimatu. Na poziomach, które miałem okazję oglądać roi się od krajobrazów a la Blade Runner.



Jakieś kominy, siłowniki, dymy, monstrualne wiertła wgryzające się w ściany. Potwory stały się też bardziej obrzydliwe. Ich symbolika jest mniej „dziecięca". Są bronie w formie złowróżbnie spoglądających czaszek, są monstra przypominające potężne pająki. Rzec by się chciało, że cała gra nabrała zupełnie nowego wymiaru, że wiele w niej nowości. W pewnym sensie to fakt. Ale ciągle nie wiemy jak to będzie wyglądało finalnie. Głupie teksty „wiewiórka" zaczynają średnio pasować do tej historii. Jak stojący z wielkim karabinem maszynowym i prujący wokół ołowiem to też trochę nie ta bajka. Czy mam autorom za złe, że próbują iść w tę stronę? Nie. Po prostu nie przemawiają do mnie te niespójności. Dla kogo jest gra? Drugi z dostępnych poziomów pokazuje, co Jak może zrobić z odrzutową deską. Tym razem śmigamy między potworami, przeszkodami i nad przepaściami. Można robić triki, grindować i zleźć z dechy kiedy tylko przyjdzie na to ochota, by porozwalać przeciwników na pieszo. Czyli znów mieszanka: nieco strzelania, nieco deski i nieco platformerka. To naprawdę dobrze się prezentuje, choć znów: nocą, wśród ślepi przeciwników, skok nad monstrualnym, płonącym kotłem nie jest czymś, po czym śpi się spokojnie.
Jednak jeden element naprowadził mnie na myśl, że oto powstaje kolejna gra zręcznościowa dla młodzieży (co najmniej!). Stopień trudności. Sly Raccoon – jak pamiętacie – także był grą trudną.

Na podstawie tych dwóch poziomów, tytuł Jak II można porównywać na trzy sposoby. Z pierwszą częścią: mroczniejszy, trudniejszy, bardziej strzelankowy. Porównanie z innymi tego typu grami na PS2: zapowiada się na ścisłą czołówkę. Porównanie z największym aktualnie konkurentem – Sphinxem: Egipcjanin wypada lepiej. Może przez to, że ma więcej nowatorskich rozwiązań. Nowatorskich, nawet jak na oklepany temat zręcznościówek. Jak II bazuje jednak na tym, co już stąd i zowąd znamy. Na przykład główny bohater może wpadać w tryb berserkera, odpalając moc Dark Ico! A jeden z NPCów przypomina do złudzenia barona Harkonnena. Pamiętajcie jednak, że to tylko dwa poziomy.
Nasza opinia może się jeszcze zmienić. W pierwszej części każdy świat miał swoją specyfikę i temat przewodni. Może więc i w tym przypadku dostaliśmy do rąk końcówkę gry, która jest trudna, mroczna i strzelankowa. Jedyne zatem czego możemy być pewni, to dobra jakość grafiki i animacji. Wciąż „top class". Dodano fajne efekty wody i lustrzanych powierzchni. Są miejsca na poziomach, w których można pooglądać sobie panoramę okolicy. Niektóre tekstury zahaczają geniuszem o fotorealizm i nie będziemy też narzekać na brak detali. Możemy więc się uspokoić. Na pewno będzie dobrze. Ale oby nie były to wszystkie niespodzianki, jakie przygotowali twórcy.

Grabarz



UWAGA!!! SPRAWDŹ NOWE CENY GIER UŻYWANYCH!

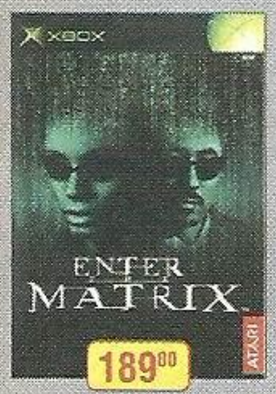
RENOMA

FIRMA WYSYŁKOWA

05-300 Mińsk Mazowiecki
ul. Stanisławowska 1/18
tel. 0-602 32 36 91
czynne codziennie od 9.00 do 19.00
e-mail: renoma@tenbit.pl

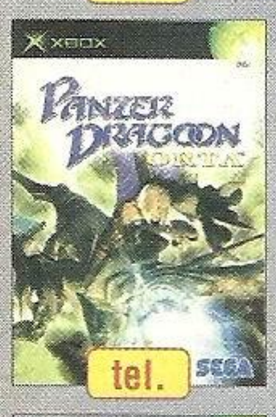
WYPRZEDAŻ

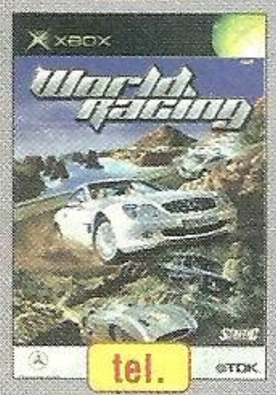
COLIN 3 159,-	PS2
GTA 3 (używane) 79,-	PS2
GTA VICE CITY 179,-	PS2
SPLINTER CELL 119,-	XBOX
GATEWAY 169,-	PS2
PANZER DRAGON ORTA 179,-	XBOX
METROID PRIME 169,-	GAME CUBE
WRC 2 159,-	PS2
TUROK EVOLUTION 119,-	PS2
PRIMAL 189,-	PS2



X-BOX

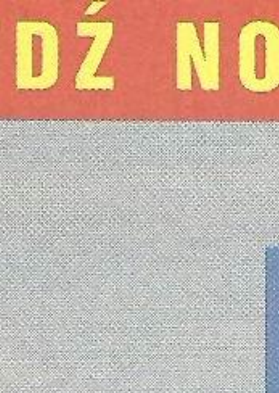
	NOWE	UŻYW.
KONSOLA X-BOX	990,-	750,-
KARTA PAMIĘCI ORG.	149,-	
PILOT DVD	149,-	
007	199,-	139,-
AGRESIVE IN LINE	199,-	139,-
AMPED	199,-	129,-
BLADE 2	199,-	129,-
BLINX	199,-	139,-
BLOOD WAKE	199,-	129,-
CHASSE	199,-	139,-
CIRCUS MAXIMUS	199,-	139,-
COLIN 3	199,-	149,-
CRAZY TAXI 3	199,-	149,-
DARK ANGEL	199,-	149,-
DARK SUMMIT	199,-	129,-
DEAD OR ALIVE 3	199,-	129,-
DEAD OR ALIVE VOLLEYBALL	199,-	149,-
DEAD TO RIGHTS	199,-	149,-
DESERT STORM	199,-	159,-
ENCLAWE	199,-	129,-
F1 2002	199,-	129,-
FUZION FRENZY	199,-	109,-
GUNVALKYRIE	199,-	109,-
HALO	199,-	119,-
HITMAN 2	199,-	129,-
HUNTER	199,-	139,-
INDIANA JONES	199,-	149,-
ISS 2	199,-	139,-
JET SET RADIO	199,-	129,-
KELLY SLATER'S PRO SURFER	199,-	139,-
LARGO WINCH	199,-	129,-
MATRIX	199,-	159,-
MAX PAYNE	199,-	129,-
METAL GEAR SOLID 2	199,-	139,-
MIKE TYSON BOXING	199,-	129,-
MORTAL KOMBAT	199,-	149,-
MORWIND	199,-	139,-
NBA 2003	199,-	149,-
NBA 2K3	199,-	149,-
NBA STREET 2	199,-	159,-
NHL 2003	199,-	149,-
NHL 2K3	199,-	149,-
ONIMUSHA	199,-	119,-
PANZER DRAGON ORTA	199,-	149,-
PRISONER OF WAR	199,-	129,-
PROJECT GOTHAM	199,-	129,-
PROJECT ZERO	199,-	159,-
RALLY SPORT CHALL.	199,-	109,-
RACING EVOLUZIONE	199,-	139,-
SEGA GT 2	199,-	129,-
SHENMUE 2	199,-	149,-
SILENT HILL	199,-	139,-
SPLINTER CELL	199,-	119,-
SPYHUNTER	199,-	119,-
SSX TRICKY	199,-	119,-
TAO FENG	199,-	159,-
THE HOUSE OF THE DEAD	199,-	119,-
THE SIMPSONS	199,-	129,-
THE THING	199,-	149,-
TIMESPLITTERS 2	199,-	139,-
TONY 3	199,-	119,-
TRANSWORLD SURF	199,-	119,-
TUROK	199,-	129,-
V-RALLY 3	199,-	139,-
WORLD RACING	199,-	129,-
INNE	tel.	tel.

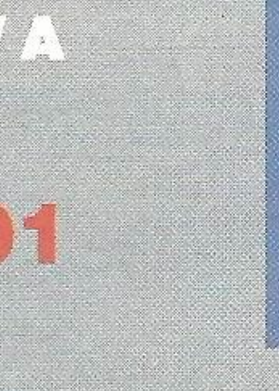


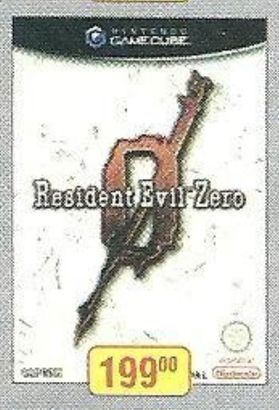


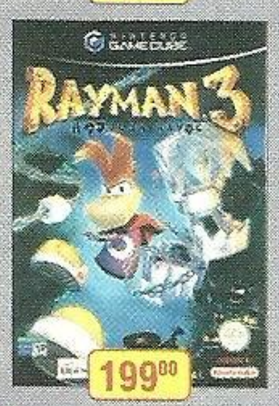
G-CUBE

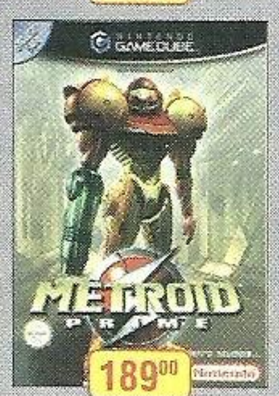
	NOWE	UŻYW.
KONSOLA G-CUBE	799,-	649,-
KARTA PAMIĘCI ORG.	79,-	
PAD	139,-	
007	199,-	149,-
BATMAN	199,-	119,-
BLOODY ROAR	199,-	149,-
CRAZY TAXI	199,-	149,-
DRIVEN	199,-	119,-
ETERNAL DARKNESS	199,-	149,-
EXTREMA G3	199,-	149,-
F1 2002	199,-	119,-
FIFA 2002	199,-	149,-
ISS 2	199,-	149,-
LUIGI S MANSION	199,-	119,-
MARIO	199,-	149,-
MARIO PARTY 4	199,-	149,-
MEDAL OF HONOR	199,-	149,-
METROID	199,-	149,-
MICKY MOUSE	199,-	149,-
MX RIDER	199,-	149,-
NBA CURTSIDE 2002	199,-	149,-
NEED FOR SPEED	199,-	149,-

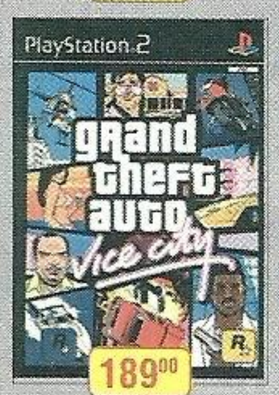










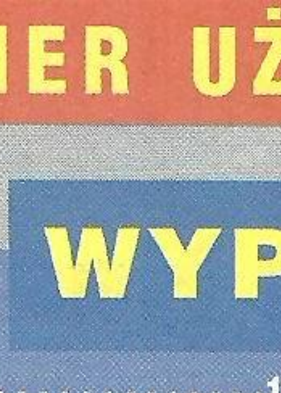


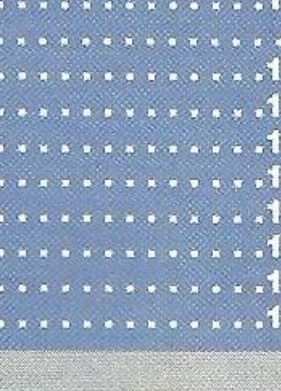
G-CUBE

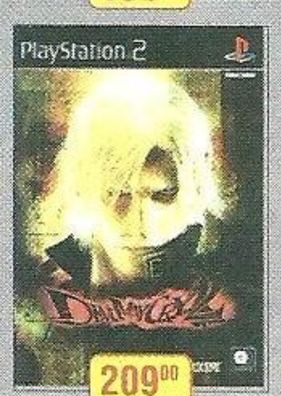
	NOWE	UŻYW.
NHL 2003	199,-	149,-
PIKMIN	199,-	149,-
RAYMAN 3	199,-	119,-
RED CARD SOCCER	199,-	149,-
RESIDENT EVIL	199,-	149,-
RESIDENT EVIL ZERO	199,-	149,-
SONIC 2	199,-	149,-
SPIDER MAN	199,-	149,-
SPY HUNTER	199,-	149,-
SPYRO	199,-	149,-
SSX TRICKY	199,-	149,-
STAR FOX	199,-	149,-
STAR WARS	199,-	149,-
SUPER MARIO SUNHINE	199,-	149,-
SUPER MONKEY BALL	199,-	149,-
TIME SPLITTERS 2	199,-	149,-
TARZAN	199,-	149,-
TUROK	199,-	149,-
UNIVERSAL STUDIOS	199,-	119,-
WAWE RACER	199,-	119,-
ZELDA	199,-	---
INNE	tel.	tel.

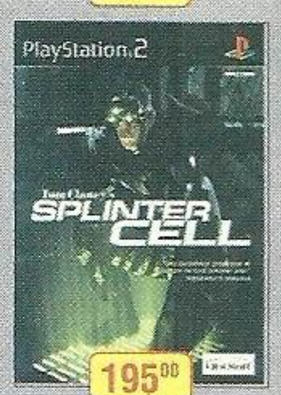
PS 2

	NOWE	UŻYW.
PS2	949,-	649,-
JOYPAD	149,-	tel.
KARTA PAMIECI ORG.	139,-	119,-
PILOT DVD	99,-	tel.
PILOT DVD SONY	tel.	tel.
007 NIGHT FIRE	199,-	149,-
ACE COMBAT	199,-	129,-
AGE OF EMPIRES 2	199,-	149,-
AGRESIVE IN LINE	199,-	129,-
ALONE IN THE DARK 4	199,-	99,-
ARMORED CORE 2	199,-	99,-
AUTO MODELISTA	179,-	99,-
BALDUR'S GATE	199,-	99,-
BEN HUR	199,-	139,-
BLADE 2	199,-	129,-
BLINX	199,-	129,-
BLOODY ROAR 3	199,-	99,-
BOND 007	199,-	89,-
BOUNCER	199,-	89,-
BURNOUT 2	199,-	149,-
CODE VERONICA X	119,-	99,-
COLIN 3	199,-	129,-
COMMANDOS 2	199,-	129,-
CRASH 4	109,-	99,-
DARK CLOUD	199,-	99,-
DEAD OR ALIVE 2	119,-	89,-
DESERT STORM	179,-	139,-
DEVIL MAY CRY	119,-	89,-
DEVIL MAY CRY 2	199,-	159,-
DRAKAN	199,-	119,-
DROPSHIP	199,-	119,-
DYNASTY WARIORS 2	159,-	89,-
DYNASTY WARIORS 3	199,-	119,-
ETERNAL RING	199,-	99,-
EXTERMINATION	199,-	99,-
F1 ONE 2001 (SONY)	119,-	89,-
FIFA 2001	159,-	79,-
FIFA 2002	199,-	99,-
FIFA 2003	209,-	149,-
FIRE BLADE	199,-	169,-
FORMULA 1	149,-	99,-
FREEKSTYLE	199,-	149,-
GATEWAY	199,-	149,-
GRAN TURISMO 3	119,-	99,-
GRAN TURISMO CONCEPT	139,-	119,-
GTA 3	139,-	89,-
GTA VICE CITY	195,-	139,-
HALF LIFE	149,-	99,-
HEAD HUNTER	199,-	99,-
HERDY GERDY	199,-	99,-
HITMAN 2	199,-	149,-
ISS EVOLUTION	149,-	89,-
ISS EVOLUTION 2	199,-	149,-
ICO	199,-	99,-
JAK AND DEXTER	109,-	99,-
KELLY PRO SURFER	199,-	129,-
KESSEN	109,-	99,-
KESSEN 2	219,-	159,-
KLONOA 2	199,-	149,-
KNOCKOUT KINGS 2003	219,-	159,-
LEGION EXCALIBUR	209,-	139,-
LOTR: THE TWO TOWERS	195,-	145,-
MATRIX	195,-	159,-
MAXIMO	109,-	99,-
MEDAL OF HONOR	199,-	149,-
MIDNIGHT CLUB 2	199,-	159,-









PS 2

	NOWE	UŻYW.
MIKE TYSON BOXING	199,-	119,-
METAL GEAR SOLID 2	109,-	89,-
METAL GEAR SOLID 2 SUBSTANCE	199,-	159,-
MORTAL KOMBAT	199,-	149-
MOTO GP	119,-	99,-
MOTO GP 2	199,-	99,-
MOTO GP 3	199,-	159,-
MTV MUSIC GENERATOR 2	199,-	99,-
MX 2002	199,-	99,-
NBA 2003	199,-	149,-
NBA 2K3	199,-	149,-
NBA 2 NIGHT	199,-	129,-
NBA STREET	199,-	99,-
NBA STREET 2	199,-	149,-
NEED FOR SPEED	199,-	149,-
NHL 2003	199,-	149,-
NHL 2K3	199,-	149,-
ONIMUSHA	119,-	89,-
ONIMUSHA 2	199,-	149,-
ORPHEN	199,-	119,-
PIRATES	199,-	119,-
PRISONER OF WAR	199,-	119,-
PRIMAL	209,-	139,-
PROJECT ZERO	199,-	129,-
QUAKE 3	109,-	89,-
RACE DRIVER	199,-	119,-
RAYMAN 3	199,-	129,-
RAYMAN M	199,-	99,-
RAYMAN REV	109,-	89,-
RED FACTION 2	199,-	149,-
READY 2 RUMBLE	119,-	99,-
RIDGE RACER 5	119,-	99,-
RING OF RED	199,-	149,-
RUMBLE RACING	199,-	99,-
SAMURAI	199,-	99,-
SHADOW MAN 2	209,-	99,-
SHADOW OF THE MEM.	199,-	99,-
SHINOBI	199,-	149,-
SHOX	199,-	119,-
SILENT HILL 2	119,-	99,-
SILENT HILL 3	209,-	169,-
SILENT SCOPE	199,-	89,-
SMASH COURT TENNIS	199,-	99,-
SMUGLERS RUN	119,-	99,-
SMUGLERS RUN 2	119,-	99,-
SOLIDER OF FORTUNE	199,-	119,-
SOUL REAVER 2	199,-	99,-
SPIDER-MAN	119,-	89,-
SPLINTER CELL	199,-	149,-
SPYRO	199,-	159,-
SSX	149,-	89,-
SSX 2	199,-	89,-
STAR WARS STARFIGHTER	119,-	99,-
STATE OF ENERGENCY	179,-	139,-
STREET FIGHTER 3	199,-	99,-
STUNTMAN	199,-	129,-
TEKKEN 4	199,-	99,-
TEKKEN TAG T.	109,-	89,-
TENCHU	199,-	159,-
THE MARK OF KIR	209,-	149,-
THE SIMS	199,-	149,-
THE THING	179,-	139,-
THE WAY OF THE SAMURAI	199,-	159,-
THIS IS FOOTBALL 2002	109,-	99,-
TIMESPLITTERS	109,-	99,-
TIMESPLITTERS 2	209,-	149,-
TOCA RACE DRIVER	199,-	119,-
TONY HAWK'S 4	199,-	169,-
TUROK EVOLUTION	149,-	119,-
TWISTED METAL BLACK	199,-	99,-
UFC THROWDOWN	209,-	129,-
UNREAL	199,-	99,-
V-RALLY 3	199,-	99,-
WIPEOUT	109,-	99,-
WRC 2	199,-	149,-
WWF SMACK DOWN	199,-	149,-
ZONE OF THE ENDERS	109,-	99,-
INNE	tel.	tel.

NOWOŚCI

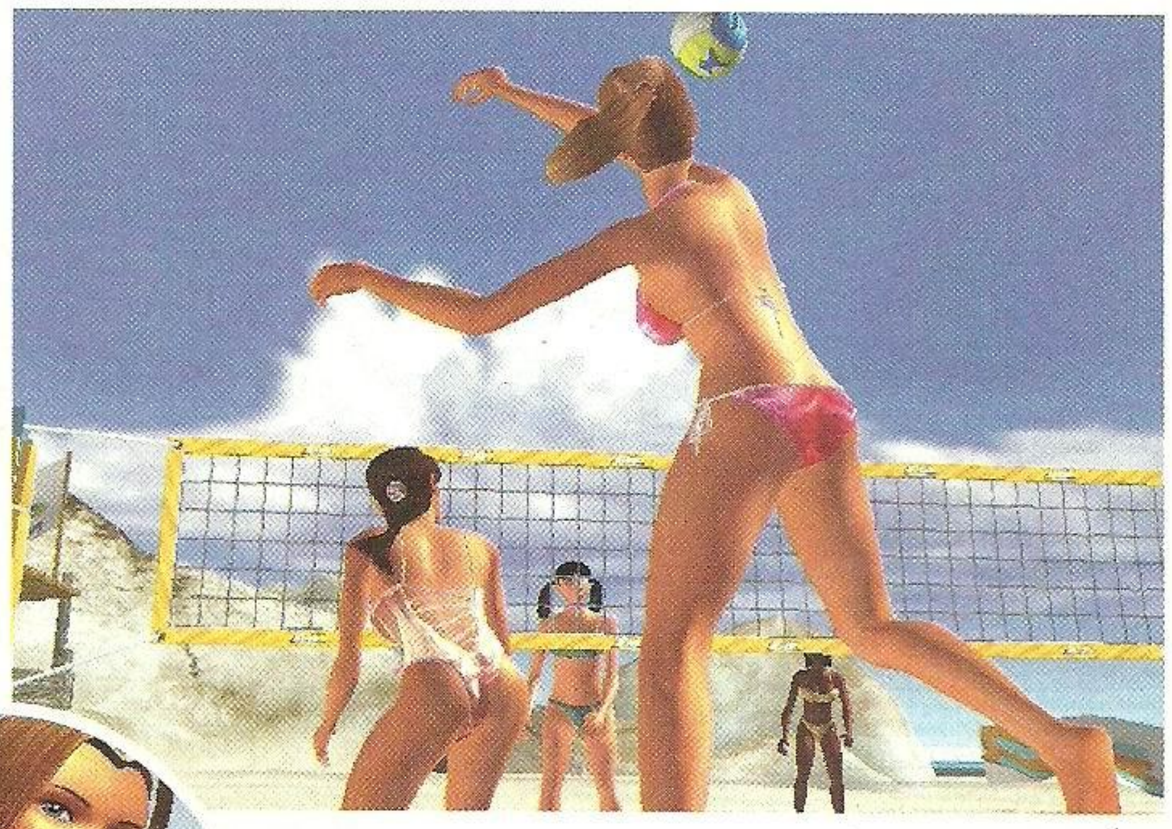
SILENT HILL 3	tel.
SOCOM	tel.
THE HULK	tel.
TOMB RIDER	tel.
VIRTUA FIGHTER 4 EVOL.	tel.
WOLFENTSEIN	tel.

WYMIANA GIER • SKUPUJEMY I SPRZEDAJEMY UŻYWANE KONSOLE I GRY • MOŻLIWOŚĆ NEGOCJACJI CEN

■ W przypadku siatkówki plażowej na konsole, najlepszą pozycją jest naturalnie **DOA: Xtreme Beach Volleyball** na Xboxa. GameCube otrzymało **Beach Spikers** od Segi, a w zamierzchłych już czasach graliśmy w przeciętny **Power Spike Pro Beach Volleyball** na PS one. Na Xboxa szykowane jest także **Outlaw Volleyball**, w którym pełno różnych mętów - w tym roznegliżowanych panienek.

Summer Heat Beach Volleyball

■ **Developer:** Acclaim Studios
■ **Platforma:** PlayStation 2
■ **Wydawca:** Acclaim
■ **Termin:** lato 2003



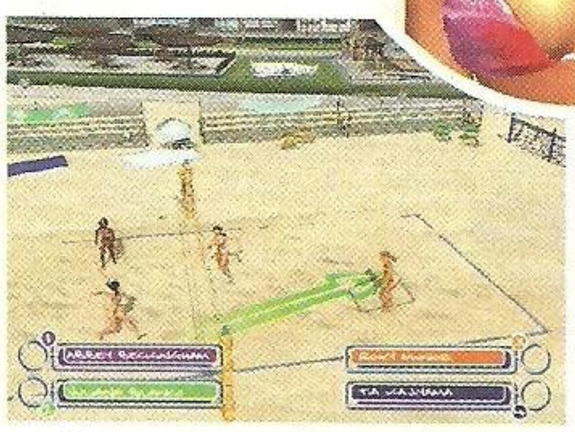
To była tylko kwestia czasu... Wydawcy sprawdzili, jak gracze przyjmą Dead or Alive: Xtreme Beach Volleyball i natychmiast po sukcesie tej pozycji przystąpili do dzieła. Pierwszy wyrwał do przodu Acclaim i już w te wakacje w spotniałe łapki nastolatków na całym świecie powinna trafić siatkówka plażowa z kilkoma niezłymi sztukami. Ha, jest nawet czarnulka, jak ktoś lubi egzotykę (rubaszny, lepki śmiech w tle). Panów w każdym razie nie uświadczyliśmy, dyskryminacja jakaś czy co?

Co znajdziemy w grze? Mniej więcej to samo, co w DoA:XBV, ale z wyraźniejszym nastawieniem na stronę sportową, a mniejszym naciskiem na wizualną stronę produktu. Dziewczyny nie prezentują się tak efektownie, jak w produkcji Termo – lecz nie martwcie się, i tak wyglądają ładnie i naprawdę nieźle się ruszają. Widok, z jakiego prezentowane jest boisko sugeruje, że zabawa będzie trochę bardziej skomplikowana niż dwuprzyciskowe DoA:XBV.

Panienek będzie czternaście i... można będzie je przebierać w różne kostiumy i inne dodatki. Nie spodziewaliście się chyba niczego innego? Ale ciekawą opcją ma być możliwość zmiany koloru skóry zawodniczki... Wolicie białe, żółte czy czarne? Oczywiście nie zabraknie efektownych powtórek, w których kamera dziwnym trafem nie będzie skupiać się na piłce.

Zapowiedziano pięć podstawowych trybów zabawy, z których najważniejszym będzie Summer Party Mode, w którym odkryjemy wszystkie zawodniczki, ich ciuszki i inne gadżeciki. Oprócz tego Arcade, Ekshibicjon... Echmm... Exhibition, turniej i nieodzowne mini gierki, o których nic na razie nie wiadomo.

Rozgrywka ma być szybka i dynamiczna (spróbowaliby powiedzieć coś innego), a zawodniczki będą miały swoje specjalne zagrania i inne power-upy. Twórcy gry popisali się tu kreatywnością i nazwali ten element zabawy „Super Spike". Brawo.



newsflash

■ **Dziesięć GameBoyów SP na minutę.** Nintendo ogłosiło, że sprzedało już ponad milion GameBoyów SP, co daje średnią dziesięć kupowanych GBA SP na minutę od momentu premiery. Aby uczcić ten sukces Nintendo zapowiedziało, że od września w sprzedaży pojawią się dwie dodatkowe wersje kolorystyczne kieszonsolki, do granatowej (Cobalt) i srebrnej (Platinium) dołączą czerwony (Flame) i czarny (Onyx).

■ **Ma ktoś ochotę na czekoladkę...** Z Sonikiem? Sega i amerykańska firma produkująca czekoladki – House of Brussels Chocolates podpisały umowę na mocy, której batoniki tej firmy będzie reklamował ponaddźwiękowy jeż. Co zabawniejsze firma już wcześniej produkowała czekoladki o nazwie „Jeże" (Hedgehogs). Jeszcze nie próbowaliśmy.

■ **Głodne duchy**
Hungry Ghost na PS2 produkcji Sony Japan zapowiada się bardzo ciekawie. Gracz wcieli się w bohatera zmierzającego na Sąd Ostateczny. Nasz protagonista jest grzesznikiem i popełnił w życiu wiele grzechów, a gracz ma za zadanie uchronić go przed zesłaniem na wieczne potępienie w piekle – gra będzie więc rodzajem czyśćca. Najfajniejsze wydaje się być to, że praktycznie nie będzie można popełnić błędu, ale każda nasza decyzja będzie miała wpływ na wyrok, który zostanie wydany na końcu. Na przykład: jeżeli gracz przeszedł grę bazując głownie na podpowiedziach to popełni „grzech poddaństwa", a gdy będzie zabijał wielu przeciwników to „grzech zniszczenia". Ciekawy pomysł, który może przełożyć się na żywotność tej pozycji. No i chcielibyśmy zobaczyć jakieś shoty.

1080° Avalanche

■ **Developer:** Nintendo
■ **Platforma:** GameCube
■ **Wydawca:** Nintendo
■ **Termin:** listopad 2003

Jeden z najlepszych snowboardów na konsolach – 1080 Snowboarding już niedługo doczeka się nowego wcielenia na GameCubie, z podtytułem Avalanche (lawina). Czy zmiecie SSX'a? Na to się raczej nie zanosi, choć nie dlatego, że jest w jakiś sposób gorszy. Stawia po prostu na odrobinę inną stronę snowboardu. Mniej rozrywkowe, ale za to bardziej realistyczne podejście, choć z pewnością nie ma to zbyt wiele wspólnego z dyscypliną sportu, w której mistrzynią jest Jagna Marczułajtis. Ona raczej nie gridnowałaby po torach kolejowych, a w 1080 Avalnche taka sztuczka będzie jak najbardziej wskazana. Czy taka formuła się sprawdzi? Na pewno, szczególnie gdy weźmiemy pod uwagę przywiązanie Nintendo do takich „drobnych" detali jak grywalność, łatwość kontrolowania poczynań snowboardera czy wreszcie grafika.

Najważniejszą rolę w 1080 Avalanche odgrywać będzie czas, a raczej walka z nim. Liczy się urywanie dziesiątych części sekundy i perfekcyjne poznanie tras. Nie obędzie się bez trików – bo czym byłby snowboard bez wyczesanych w kosmos ewolucji. Na pewno trikowanie będzie jednak trudniejsze niż we wspomnianym już SSX – nie tylko trzeba dobrze się wybić, ale także zgrabnie i pewnie wylądować. Nie będzie za dużego marginesu błędu, bo 1080 Avalanche nie będzie nadrabiać za nas potknięć i jak źle coś obliczymy to gleba murowana. Czy to dobrze? O tym przyjdzie czas się przekonać po premierze.

1080 Avalanche wygląda naprawdę ładnie. Od animacji zawodnika poczynając, przez wygląd tras (prześliczne), aż do śniegu, który wygląda naprawdę niesamowicie i nie zawsze tak samo – w końcu jest wiele rodzajów śnieżnego puchu. Pięknie prezentuje się gra świateł, a efekt zachodzącego słońca dającego po oczach i zabarwiającego śnieg na pomarańczowo robi spore wrażenie. Zastosowano też kilka ładnych sztuczek – jest lekki zoom gdy czeszemy jakieś triki, a podczas szybkiej jazdy zawodnik zostawia za sobą kolorowe smugi, co nadaje grze dynamiki. Dwie trasy, które mieliśmy okazję sprawdzić była bardzo duże i urozmaicone, a otoczenie napchano różnymi obiektami i smaczkami. Nintendo na pewno nie wypuści chały i jesteśmy niemal zupełnie pewni, że 1080 Avalanche podtrzyma tradycję swojego prekursora z N64. No i jeszcze jedno – Ninny nie pokazało jeszcze wszystkiego. Z pewnością 1080 Avalanche ma w zanadrzu jeszcze kilka sztuczek.

UWAGA!

od 20 czerwca wprowadzamy
GRY I MULTIMEDIA PC

POSIADAMY PONAD 300 TYTUŁÓW GIER
DO PS2 ORAZ MNÓSTWO AKCESORII !!!

... od 49 zł

SUPER PROMOCJE !!!

PS 2 + HIT
1139

PSONE + KARTA 1 MB
369

METROID PRIME PAK
849

XBOX + KATALOG
949

ORAZ WIELE INNYCH... ☎

... od 69 zł

NOWA CENA

29

49

NOWA CENA

SUPER CENY GIER DO GAME CUBE`A !!!

TAKI WYBÓR GIER I AKCESORII DO ADVANCE`A JEST TYLKO U NAS !!!

NOWA CENA

139

... od 89 zł

99

!!! ZAPRASZAMY DO NOWEGO SKLEPU !!!

UL. CHMIELNA 98 W WARSZAWIE

(RÓG JANA PAWŁA II I CHMIELNEJ)

☎ (0 22) 620 91 92

NA ZAMÓWIENIA WYSYŁKOWE CZEKAMY POD NR TEL.: (0 22) 814 27 66

REALIZACJA ZAMÓWIENIA OD 24 H !!!

NEOPLUS ! NIESPODZIANKA NA HASŁO

WWW.SWIAT-GIER.COM

ROK ZAŁOŻENIA 1995

ŚWIAT GIER

NOWA CENA

SERWIS

REGENERACJA PŁYT
WYMIANA GIER
RATY

HURT DETAL

... od 59 zł

179
169
169
39

NAJWIĘKSZY WYBÓR GIER I AKCESORII DO XBOX`A W POLSCE !!!

UL. SYROKOMLI 14
03-335 WARSZAWA
TEL/FAX: (022) 814 27 66
TEL KOM: 0 501 707 919
0 501 196 694

ZAPRASZAMY RÓWNIEZ DO NASZYCH FILII

GEANT FORT WOLA
WARSZAWA
UL. POŁCZYŃSKA 4
TEL: (022) 876 14 48
9.00 - 21.00

games

C.H. WILEŃSKA
WARSZAWA
UL. TARGOWA 72
TEL: (022) 331 60 31
8.30 - 22.00

■ Terminator 3 już na początku lipca w kinach w USA. W Polsce na początku sierpnia. Oto link do trailera filmu:
http://www.apple.com/trailers/wb/t3/domestictrailer/

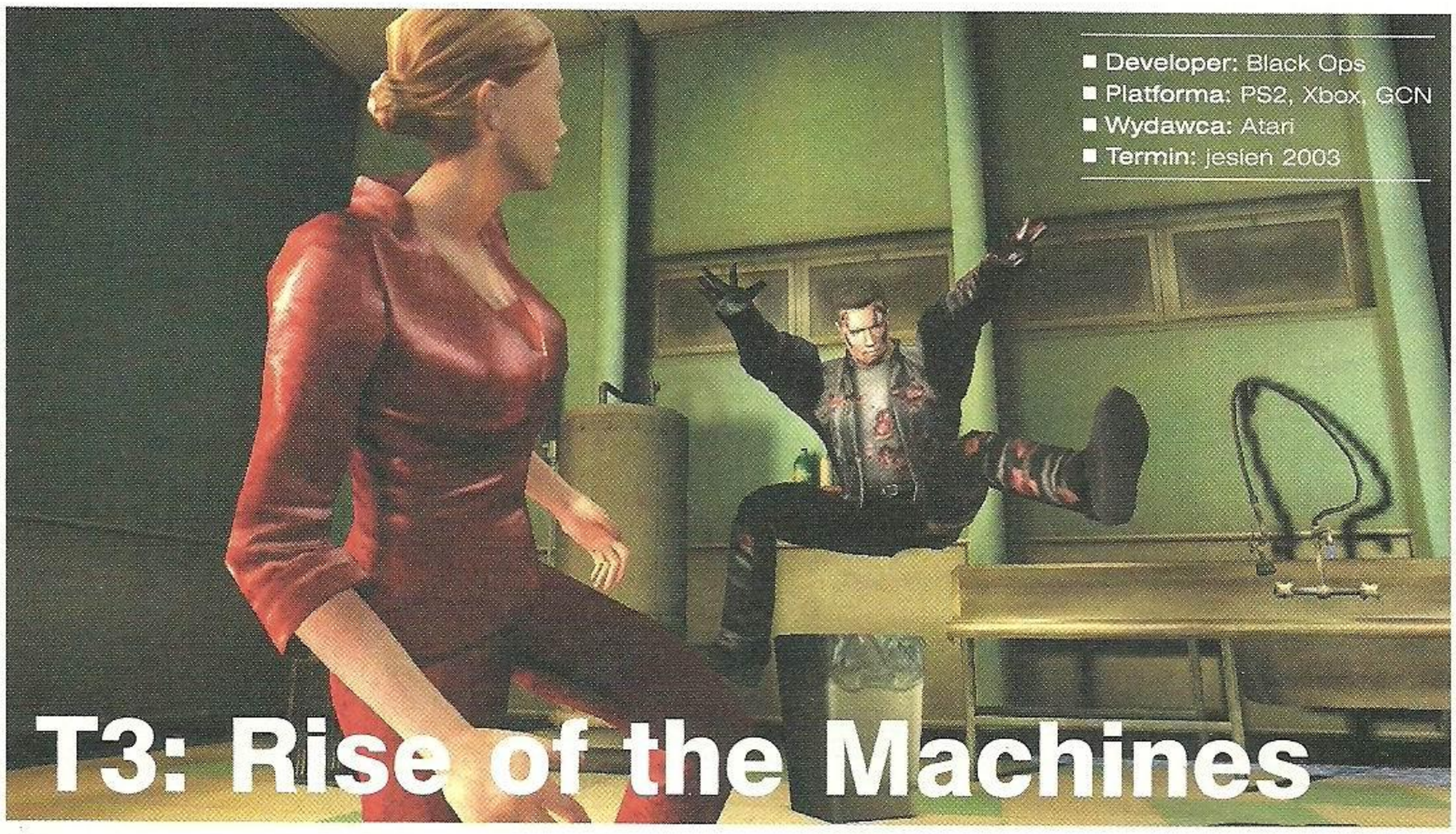
newsflash

■ **Nintendo Space World**
Po E3 wielu fanów Nintendo odczuwa głód informacji na temat kolejnych gier koncernu. Okazuje się jednak, że Wielkie N każe nam wszystkim dłużej czekać na nowe wieści – jak być może niektórzy w Was kojarzą, do roku 2001 odbywała się cykliczna impreza Nintendo o nazwie Space World. W zeszłym roku Nintendo zrezygnowało z organizowania imprezy. W tym roku wystawa Nintendo będzie miała miejsce – może firma chowała na E3 swoje gry właśnie po to, aby wystawić je teraz.

■ **Developerzy już robią gry na nowe konsole?**
Kilku developerów przyznało, że Nintendo prowadzi z nimi rozmowy na temat tworzenia gier na kolejną konsolę Big N. Z przecieków wynika też, że następca GameCube'a zostanie wprowadzony na rynek wiosną 2005 roku. Co nie jest pomyślną informacją dla Sony i Microsoftu – ten drugi planował wypuszczenie swej konsoli na przełomie 2005 / 2006, a wielu specjalistów twierdzi, że Sony może być jeszcze bardziej opóźnione w projektowaniu PS3 (czy jak ta konsola będzie się nazywała). Tym bardziej, że Sony właśnie zapowiedziało set-top boxa o nazwie PSX, a PS2 nadal sprzedaje się dobrze.
Kilku innych developerów również przyznało się do tego, że są w trakcie tworzenia gier na następców tej generacji konsol. Nie zdradzili jednak, jakie to gry i na jakie konsole są opracowywane.

■ **Ninny wreszcie Online**
Nintendo w końcu wzięło się za gry sieciowe i rozpoczęło rozmowy z GameSpy, jedną z największych firm pośredniczących w udostępnianiu serwerów do grania online. GameSpy prawdopodobnie nie będzie jedyną taką firmą. Wprawdzie narzędzia programistyczne umożliwiające produkcję gier z opcją online na GameCube nie są jeszcze w stu procentach gotowe, ale GameSpy obiecuje, że ukończy je jak tylko developerzy tego zażądają. A wtedy serwery zarzą się od graczy.
GameSpy zapewnia, że udostępni każdą opcję, którą można wykorzystywać podczas gry w sieci i jeżeli Nintendo lub jakiś inna firma zdecyduje się wydać grę obsługującą na przykład zestaw słuchawkowy lub klawiaturę, to GameSpy zapewni wsparcie dla takiego produktu. Będą również rankingi, a także możliwość zapisywania stanu gry na serwerach GameSpy – tzw. virtual memory card. Być może już niedługo modemy do GCN przestaną kurzyć się na sklepowych półkach. Kurzą się, oczywiście, na zachodzie.

■ **Matrix – niekończąca się historia**
Sukces marketingowy Enter the Matrix już przynosi owoce – Atari (dawne Infogrames) zapowiedziało, że dwa sequele tej gry już są w fazie produkcji. Ale nie ukażą się zbyt szybko – następny tytuł bazujący na świecie wykreowanym przez braci Wachowskich ma trafić na półki sklepowe jesienią 2004, a kolejny zaplanowany jest dopiero na rok 2006 – ciekawe czy ukaże się już na następnej generacji konsol.
Oprócz tego zapowiedziany został MMORPG w świecie Matrixa, którego wydawcą będzie Ubi Soft.



■ **Developer:** Black Ops
■ **Platforma:** PS2, Xbox, GCN
■ **Wydawca:** Atari
■ **Termin:** jesień 2003

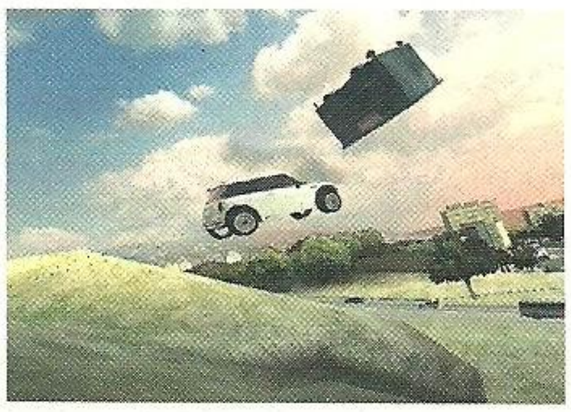
T3: Rise of the Machines

Szykuje się nie lada gratka dla fanów Arnhulda Mocarnego. Atari wyda bowiem strzelankę z perspektywy pierwszej osoby opartą na fabule nadchodzącego wielkimi krokami filmu Terminator 3. Po raz pierwszy będziemy mieli okazję sterować postacią, która będzie wyglądała dokładnie jak T-800, a nawet mówiła tym samym głosem (hasta la vista, baby!). W grze, która według zapowiedzi pogłębi wydarzenia przedstawione w filmie będziemy chronić Johna Connora przed zabójczo pięknym T-X (zwany również Terminatrix, ale to pozostawmy bez komentarza), elektronicznym mordercą nowej generacji, jeszcze potężniejszym i bardziej niebezpiecznym niż osławiony T-1000.
Oczywiście nie wiadomo nic o możliwościach przeciwnika, bo wydawca gry nie może zdradzić przed premierą filmu, jakimi cechami charakteryzuje się mordercza i seksowna (o ile można tak powiedzieć o cyborgu) maszyna.
Gra ma oczywiście pełną licencję Warner Bros. na wykorzystanie wyglądu postaci i lokacji, a Atari współpracowało przy projektowaniu gry i tworzeniu fabuły z reżyserem Terminatora 3 – Jonathanem Mostovem.
Zanim T-800 ruszy z przyszłości na ratunek dziewiętnastoletniego Johna, będzie musiał wcześniej zostać schwytany i przeprogramowany przez tego samego Johna (tyle, że dwudziestopięcioletniego). Zahaczymy zatem o wydarzenia po Judgement Day, gdzie niedobitki ludzkości walczą z maszynami. Trochę to zakręcone, ale jak wiadomo podróże w czasie wcale nie są takie proste, a zachwianie kontinuum czasoprzestrzeni może mieć fatalne skutki... O czym boleśnie przekonali się twórcy trzech części „Powrotu do przeszłości".
Terminator nie może być bezbronny. W łapy przypakowanego Arnhulda wpadnie około dwudziestu różnego rodzaju broni, między innymi: SkyNet Arc-Laser, Tech-Com Micro Rocket Launcher oraz AR-15 Assault Rifle z M202 Grenade Launcher.
Czyli dość standardowe wyposażenie w strzelankach – laser, ręczna wyrzutnia rakiet i karabin szturmowy z granatnikiem. Oprócz tego Arnie będzie mógł naparzać swoich przeciwników w bardziej konwencjonalny sposób – z kopa, piąchą lub cisnąć delikwenta o ścianę.
Wszystko pięknie, ślicznie ale... Pozostają obawy, czy T3 nie będzie przypadkiem niewypałem podobnym do Enter the Matrix.

The Italian Job

■ **Developer:** Climax.
■ **Platforma:** PS2, Xbox, GCN
■ **Wydawca:** Eidos
■ **Termin:** sierpień 2003

W zeszłym roku na PS one ukazała się gra (przeciętna zresztą) The Italian Job na podstawie filmu z 1969 roku z Michaelem Caine. W tym roku do kin w naszym kraju trafi remake tamtego filmu z Markiem Wahlbergiem (znanym jak Marky Mark), Edwardem Nortonem i Jasonem Stathamem. A jak film to także gra i to na wszystkie konsole next gen – do tego już się chyba zdążyliśmy przyzwyczaić, prawda?



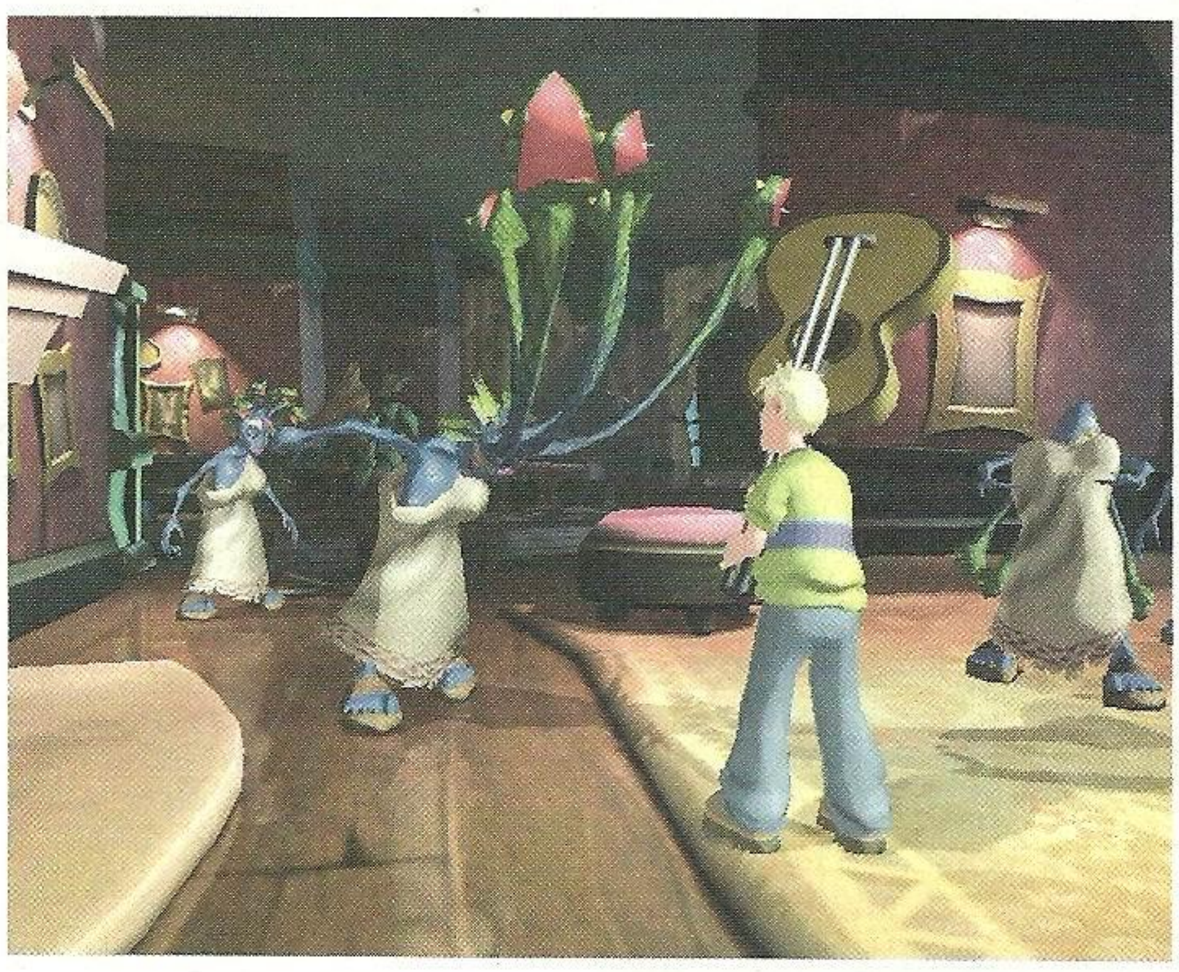
W przeciwieństwie do filmu z lat 60. nowe The Italian Job dzieje się w Los Angeles, gdzie pewien cwaniaczek zaplanował kradzież złota. Przy pomocy samochodów, a konkretnie nowych Mini Cooperów. The Italian Job to samochodowa przygodówka w stylu Drivera, który tak skutecznie rozwinęło później GTA. Będziemy jeździć i wykonywać różne misje w stylu pojedź tu i tam, a potem wróć... Czy coś podobnego. Oprócz trybu misji będzie także zwyczajny wyścig, a także tryb kaskaderski. Nic specjalnego, choć na pewno wysmażone z rzemieślniczym kunsztem. Graficznie The Italian Job również nie prezentuje się jakoś rewelacyjnie, ot przeciętna

multiplatformowa produkcja, jakich ostatnio wiele trafia do rąk graczy. Najważniejsza dla autorów jest płynna animacja. Eidos solidnie reklamuje grę i na fali filmu pewnie odniesie sukces.

■ Pod adresem: ftp://209.164.21.30/pub/ghoulies/ghoulies_e32k3.wmv znajdziecie nieduży, ale sycący filmik z Grabbed by the Ghoulies.

Grabbed by the Ghoulies

■ **Developer:** Rare
■ **Platforma:** Xbox
■ **Wydawca:** Microsoft
■ **Termin:** jesień 2003



Po tym, jak Rare przeskoczyło do obozu Microsoftu nie szczędząc komentarzy na temat „odzyskanej wolności" spodziewaliśmy się po nich uderzenia w nieco innym kierunku. Wyczekiwaliśmy jatki na rzeźnickie topory. Myśleliśmy o wyścigach kosiarek spalinowych. Gdzieś w naszej podświadomości czaiła się platformówka, w której główny bohater ubrany w jeansowe ogrodniczki i maskę amerykańskiego drwala rżnie piłą spalinową gigantyczne larwy w otoczeniu bryzgającej dookoła lepkiej zawiesiny.
Rzeczywistość jak zwykle zweryfikowała ukryte marzenia. I na prawdę nie ma sensu domyślać się, dlaczego kolejna produkcja braci Stamper mieści się w wyznaczonym przez nich standardzie kreskówki. Trzeba jednak przyznać, że ci panowie potrafią sprostać wymaganiom rynku, a legion wiernych fanów nie wziął się z powietrza. W Grabbed by Ghoulies pokierujemy młodzieńcem o imieniu Cooper. Dziewczyna zucha została porwana przez duchy, tytułowe Ghule. Najwyraźniej

niepotrzebnie para wbijała się do opuszczonego domu, ale trudno, stało się. Coopera stać na akt bohaterstwa (choć nie stać go na pokój w motelu), czym prędzej więc rzuca się na ratunek ukochanej. Mamy zatem Coopera w domu opanowanym przez ciemną stronę. 25 rodzajów duchów – w tym zombiaki, mumie, wampiry i żywe szkielety. Przyda się ponad sto przedmiotów codziennego użytku, które mogą posłużyć do masakrowania duchów. Szczególnie podoba mi się kij do bilarda, wspaniałe narzędzie. Pistolet nabity czosnkiem także brzmi rozsądnie w przypadku napotkania wampirów. Ciosy zadaje się przy pomocy prawej gałki analogowej, kierując ją w

pożądaną stronę (bardzo dobre rozwiąznie, znane z Huntera, czy Ape Escape). Zalecane jest także totalne demolowanie otoczenia – w zamian przyznawane są dolarki, za które możliwe będą zakupy. Coop ma także określony poziom odporności umysłu na strachy. Trzeba zatem pilnować, by nie oszalał ze strachu, co może wiązać się z ciekawymi sytuacjami. Może nawet z wyjściem z telewizora z siekierą. Oglądaliście Krąg? Brr. W każdym razie gdy Cooper przestraszy się, trzeba szybko wstukać wyświetlaną na ekranie kombinację przycisków.
To oczywiście nie wszystko. Autorzy obiecują liczne i inteligentne puzzle,

rozbudowany scenariusz i wiele, wiele innych atrakcji. Patrząc na dorobek Rare jesteśmy w stanie obdarzyć ich zaufaniem. A fakt, że gra wygląda prześlicznie raczej w tym nie przeszkadza.

■ Gra ma niewiele wspólnego z filmem - w zasadzie tylko logo i aktorkę podkładającą głos pod jedną z postaci. Sam film wygląda nieźle, Johnny Depp i Orlando Bloom to odpowiedni kolesie na piratów. Sprawdźcie trailer pod adresem: **http://pirates.movies.go.com/**

newsflash

■ **Xbox 1.5**
Prawdopodobnie Microsoft niedługo wypuści na rynek nową wersję Xboxa, roboczo zwaną Xbox 1.5. Konsola ma zadebiutować na japońskim rynku wraz z grą MMORPG o nazwie True Fantasy Live. Jak na razie jedyną pewną rzeczą jest to, że Xbox 1.5 będzie dużo mniejszy od poprzednika, co powinno przypaść do gustu mieszkańcom Kraju Kwitnącej Wiśni. Ich mieszkanka bardziej przypominają budki dla ptaków niż ogromne hale, do których przywykli Europejczycy czy Amerykanie. Spekuluje się, że to właśnie z powodu Xboxa 1.5 w Japonii nie było jeszcze obniżki „normalnego" Xboxa, a Microsoft obniży ceny tej wersji konsoli dopiero po wejściu na rynek mniejszej, ulepszonej wersji swojego sprzętu.

■ **Winning Eleven 7 offline**
No i potwierdziło się to, co Marcellus napisał w ISS Party – Winning Eleven 7 zaplanowane na przełom lipca / sierpnia nie będzie umożliwiało gry w sieci. Network Adaptor będzie wykorzystywany tylko do ściągania z sieci uaktualnień składów, poprawionych statystyk zawodników czy innych dodatków. To samo oczywiście tyczy się Pro Evolution Soccer 3, które ukaże się w listopadzie.

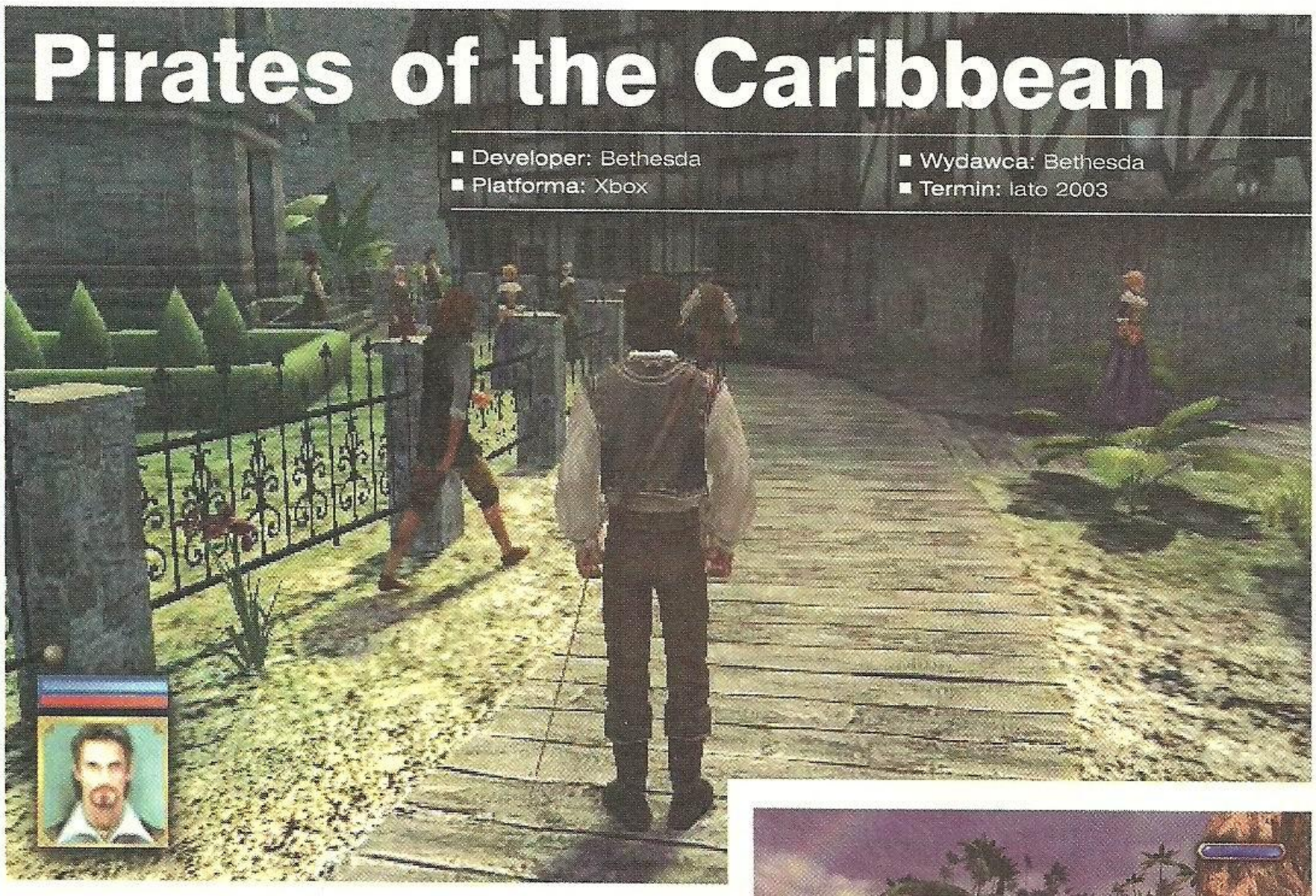
■ **Dreamcast wypadł z Sieci**
Sega właśnie zapowiedziała, że zamyka wszystkie serwery umożliwiających granie w sieci na DC. Jedynymi tytułami, w które będzie jeszcze można grać online na Dreamcasta będą Phantasy Star Online i Phantasy Star Online ver. 2. W żadne inne tytuły nie będzie już można więcej zagrać za pośrednictwem sieci. Szkoda, wielka szkoda, ale i tak Sega zrobiła, co mogła – na życzenie fanów odsunęła termin wyłączenia serwerów o sześć miesięcy. Ostatnie bastiony Dreamcasta padają...

■ **Pojawiam się i znikam**
Zabawna sprawa z tym Half Life 2. Na samym początku był przeciek od developerów (Valve), z którego można było wywnioskować, że pracują nad Xboxową wersją nadchodzącego pecetowergo hitu. Później zdementował te plotki Xbox Product Manager David Hufford informując: „Valve wysyła sprzeczne informacje" oraz „w tym momencie nie ma planów konwersji Half Life 2 na Xboxa". W miarę jasne, czyż nie? W końcu wypowiedziała się dość oficjalnie jakaś szycha z Microsftu. Popłakaliśmy chwilę, a gdy łzy wyschły znowu popatrzyliśmy, co dzieje się w konsolowym światku... I jakież było nasze zdumienie, gdy okazało się, że Half Life 2 jednak się ukaże! Dobrą wiadomość ogłosiła pani Amy Farris, PR z Vivendi Universal, czyli wydawcy Half Life'a... I to dokładnie tego samego dnia, co wypowiedź kolesia z małegomiekkiego! I komu tu teraz wierzyć? Half-Life to w ogóle jest jakiś pechowy na konsolach – pamiętacie chyba, że w pełni ukończona gra na DC ostatecznie się nie ukazała. Mamy nadzieję, że tym razem obejdzie się bez takiej wpadki.

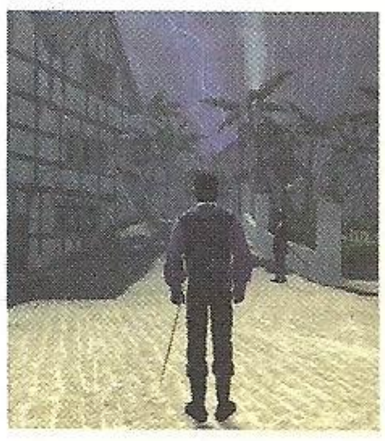
■ **Pamięci do PlayStation 3**
Sony wybrało japońskiego producenta półprzewodników, firmę Elpida Memory na producenta kości pamięci do konsoli PlayStation 3. Produkcja pamięci DRAM w technologii Yellowstone opracowanej przez firmę Rambus rozpocznie się w przyszłym roku.

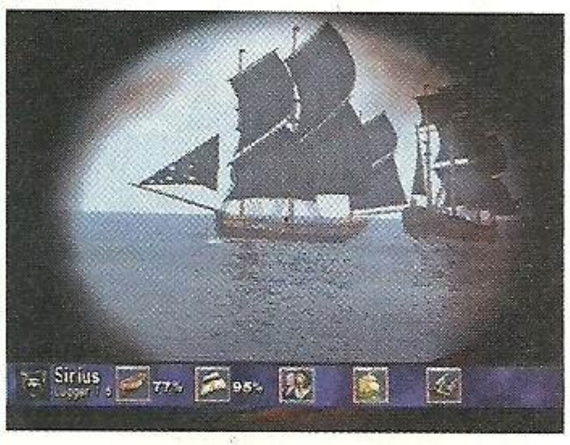
Pirates of the Caribbean

■ **Developer:** Bethesda
■ **Platforma:** Xbox
■ **Wydawca:** Bethesda
■ **Termin:** lato 2003



Na pierwszy rzut oka wydaje się, że to kolejny tytuł bazujący ściśle na filmie mającym zaatakować kina w wakacje. Ale na szczęście tak nie jest. Owszem, tytuł ten sam. Ale gra Betshesdy to wielki erpeg w stylu Morrowinda, a nie prosta przygodówka wykorzystująca motywy filmu.
PotC przypomina jedną z najbardziej zajmujących gier w historii – osławionych Piratów na C64 i Amigę, tyle że jest w pełnym 3D i o wiele bardziej rozbudowana. Początek zabawy jest bardzo podobny jak w tamtej prehistorycznej grze – nasz bohater ląduje w małym portowym miasteczku gdzie może odwiedzić stocznię, sklep i tawernę, w której rekrutuje się załogę korabia.
Po mieście można chodzić i rozmawiać z napotkanymi osobami (a także walczyć), a jako kapitan okrętu mamy obstawę w postaci czterech członków załogi.





Uzbrojenie jest oczywiście standardowe dla tamtego okresu – szpady, rapiery, kordelasy, a także broń palna. Walka nie jest łatwa, ale z czasem da się to wszystko opanować. Oprócz tego można zakupić w sklepie towary, aby potem sprzedać je z zyskiem w jakimś innym porcie. Jak kto chce – można być piratem lub kupcem, a nawet korsarzem (wiecie, czym się różni korsarz od pirata? Korsarz to pirat na żołdzie jakiegoś państwa – nie atakuje jednostek płynących pod banderą tego kraju).
Ale esencją jest żeglowanie po morzach. Będą dwa widoki – z góry na mapę świata (tak jak w starych Pirates!, tylko ładniejszy), do żeglowania pomiędzy wyspami oraz pełne 3D do walki morskiej. Która, jak się domyślacie, nie jest łatwa – trzeba uważać na wiatr, starać się strzelać pełną salwą burtową, a gdy wali przeciwnik to dawać mu jak najmniejsze pole do trafienia czyli ustawiać się do niego dziobem lub rufą. Oczywiście do dyspozycji artylerzystów są różne rodzaje amunicji – normalne, do niszczenia żagli, szrapnele do dziesiątkowania załogi i bomby, które i owszem przydają się, ale tylko wtedy, gdy chcemy przeciwnika zatopić i nie myślimy nawet o abordażu. A przecież nie jesteśmy ograniczeni do jednego okrętu – możemy mieć ich całą armadę i stać się prawdziwym postrachem mórz! Nie obędzie się też bez walki z naturą – będą wielki sztormy, a flauta, czyli cisza na morzu też może dać się we znaki, gdy żywność się kończy.
Pirates of the Caribbean zapowiada się naprawdę świetnie – zarówno pod względem złożoności przedstawionego świata jak i grafiki – spójrzcie na screeny i uwierzcie na słowo, że w ruchu jest równie pięknie. Po statku krążą członkowie załogi, miasteczka portowe również tętnią życiem – dopóki ich nie złupimy oczywiście. Jako kapitan możemy chodzić sobie po pokładzie okrętu i przez lunetę obserwować okolicę, a także wybierać cele dla naszych artylerzystów podczas walki morskiej. Wszystko śmiga płynnie, a liczba szczegółów jest naprawdę olbrzymia. No i popatrzcie na prześliczny zachód słońca i sztorm...
Czy to nie budzi w Was chęci do ruszenia na morze i złupienia kilku statków?

■ Pod adresem: **http://www.nd4spdworld.com/nfsu/media/movies/-EANFSUnderground.zip** znajdziecie film z NFS Underground.

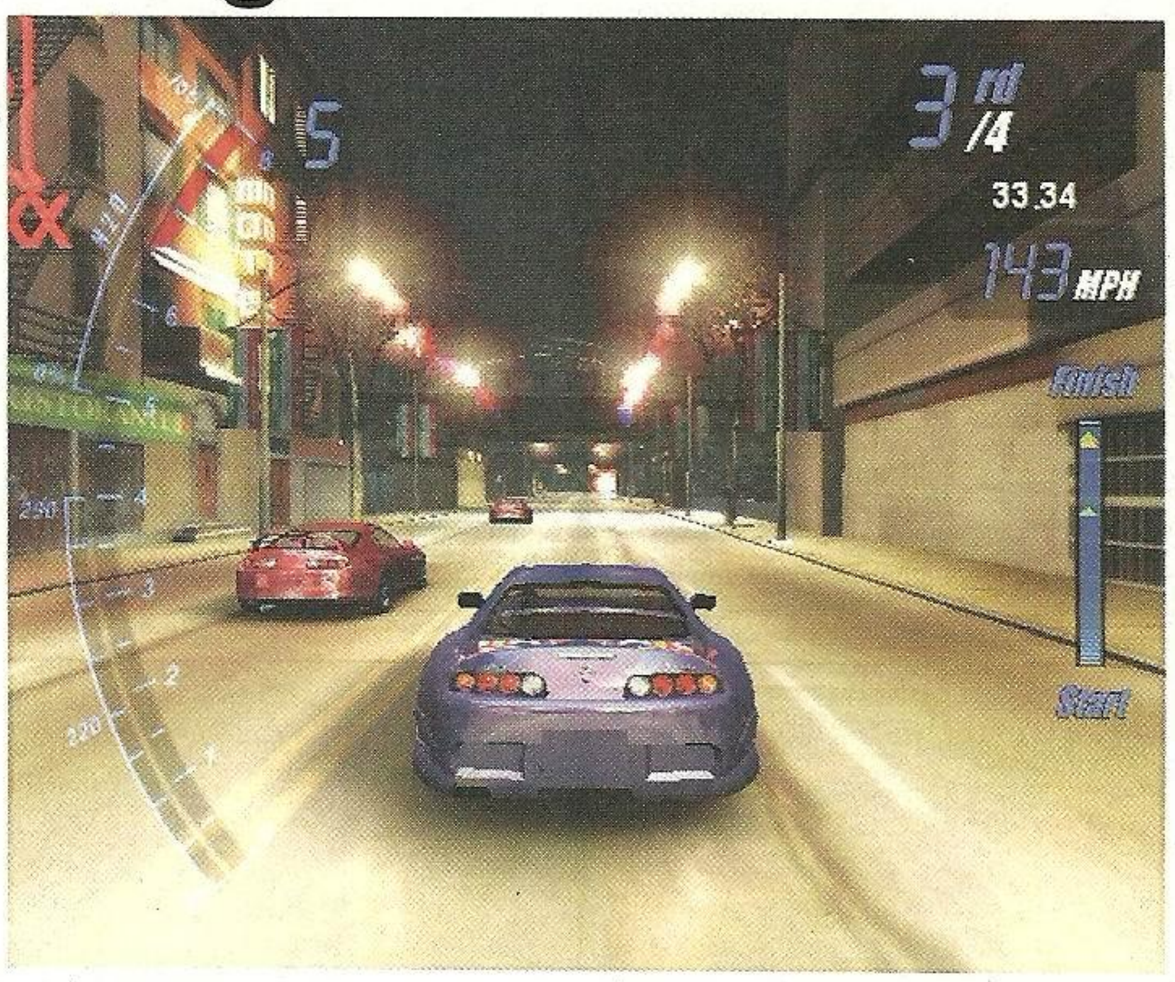
Need For Speed Underground

■ **Developer:** Black Box
■ **Platforma:** PS2, Xbox, GCN
■ **Wydawca:** Electronic Arts
■ **Termin:** jesień 2003

Seria Need for Speed od lat bazuje na tym samym pomyśle – najszybsze i najdroższe seryjnie produkowane samochody takich marek jak Porsche, Lamborghini, Lotus, Aston Martin, Jaguar czy Ferrari i jazda po pięknie położonych drogach i autostradach. To dobra rozrywka, ale dla zblazowanych milionerów, których stać na takie cacka. Ładnie to zostało ujęte w „Szybkich i wściekłych" gdzie miała miejsce fajna scenka wyścigu pomiędzy Ferrari pewnego milionera a Toyotą Supra prowadzoną przez głównego bohatera filmu (i nie, nie był to Vin Diesel, tylko ladyman Paul Walker). W każdym razie Ferrari zostało zjedzone na śniadanie, a milioner musiał się wstydzić przed swoją laską z nadmuchanymi balonami.

EA dostrzegło w tym pewien potencjał – tuningowanie samochodów i nielegalne uliczne wyścigi na odcinku 1/4 mili są w Stanach bardzo popularne, a stworzenie prawdziwego potwora ze zwykłej Hondy Civic wcale nie takie drogie. Za cenę Ferrari można mieć kilka wypasionych na maksa

fur. Need for Speed: Underground zajmie się właśnie tym tematem – nie będzie super drogich samochodów, za to będzie możliwość niemal dowolnego zmieniania, tuningowania i upiększania bryk, które normalnie jeżdżą po ulicach. Popatrzcie tylko na screeny, czy te fury nie prezentują się rewelacyjnie? Autorzy gry zapowiadają trzydzieści punktów w samochodzie, które będzie można dowolnie ulepszać. Od lakieru i skomplikowanych malowideł, przez felgi, szyby, reflektory i inne gadżety, aż do silnika, zawieszenia czy skrzyni biegów. Ogromną różnorodność wykonanych przez graczy samochodów ma zapewnić kontrakt z czterdziestoma producentami rozmaitych części do tuningu, będą to między innymi takie tuzy tego rynku jak: AEM, Audiobahn, Bilstein, Dazz, DC, Eibach, Enkei, GReddy, HKS, Holley oraz Turbonetics. Oczywiście nie zabraknie licencjonowanych samochodów, dokładnie takich jakie widzieliśmy w „Szybkich i wściekłych" - Honda, Acura (czyli amerykańska luksusowa wersja Hondy), Nissan, Mitsubishi, Toyota, Mazda, Subaru, Ford, Volkswagen, Hyundai oraz Dodge. Jak widać przeważają samochody japońskich



producentów, ale to nic dziwnego – te fury ze względu na stosunek ceny do osiągów są najpopularniejsze wśród maniaków tuningu.

Najważniejszym trybem w NFS: Underground będzie Online – na razie potwierdzony dla PS2 i Xboxa, nie wiadomo, co z GCN. To może być ciekawe i na pewno lepsze niż Auto Modellista, bo posmak nielegalnych wyścigów i oszałamiający wygląd samochodów stworzy zapewne rewelacyjny klimat dla wszelkiej maści lubiących się popisać fanów tuningu. Oprócz tego dla samotnych graczy będzie tryb kariery, gdzie będzie się zdobywało reputację i kasę. Oczywiście w grze nie zabraknie wyścigów po trasach bardziej skomplikowanych niż czterystumetrowa prosta. A także wielu (zapowiadana jest przynajmniej setka) skrytpowanych wydarzeń, takich jak przejazd pociągu przez trasę wyścigu czy nagle wyjeżdżająca zza rogu ciężarówka (również wzorowane na „Szybkich i wściekłych" – pamiętacie ostatni wyścig?). Zapowiada się naprawdę dobry racer – klimat, samochody, tuning i śliczna grafika – wszystko, czego dusza zapragnie. Aha – nad wszystkimi wersjami pracuje firma Black Box, która stworzyła NFS: Hot Pursuit 2 na PS2 – posiadacze Xboxów i GCN nie muszę się więc martwić o jakość konwersji, która w przypadku NFS: HP2 była po prostu skandaliczna.

CERTYFIKAT NISKIEJ CENY I WYSOKIEJ JAKOŚCI! NISKA CENA 2003

ROBSON
www.robson.pl
szukaj co miesięcznej oferty promocyjnej na naszej stronie www.robson.pl

XBOX
od 799 PLN
gry od 99,-

PlayStation
od 249 PLN
gry od 29,-

PlayStation 2
od 749 PLN
gry od 59,-

GAME BOY
od 209 PLN
od 449 PLN
gry od 79,-

Dreamcast
od 279 PLN
gry od 39,-

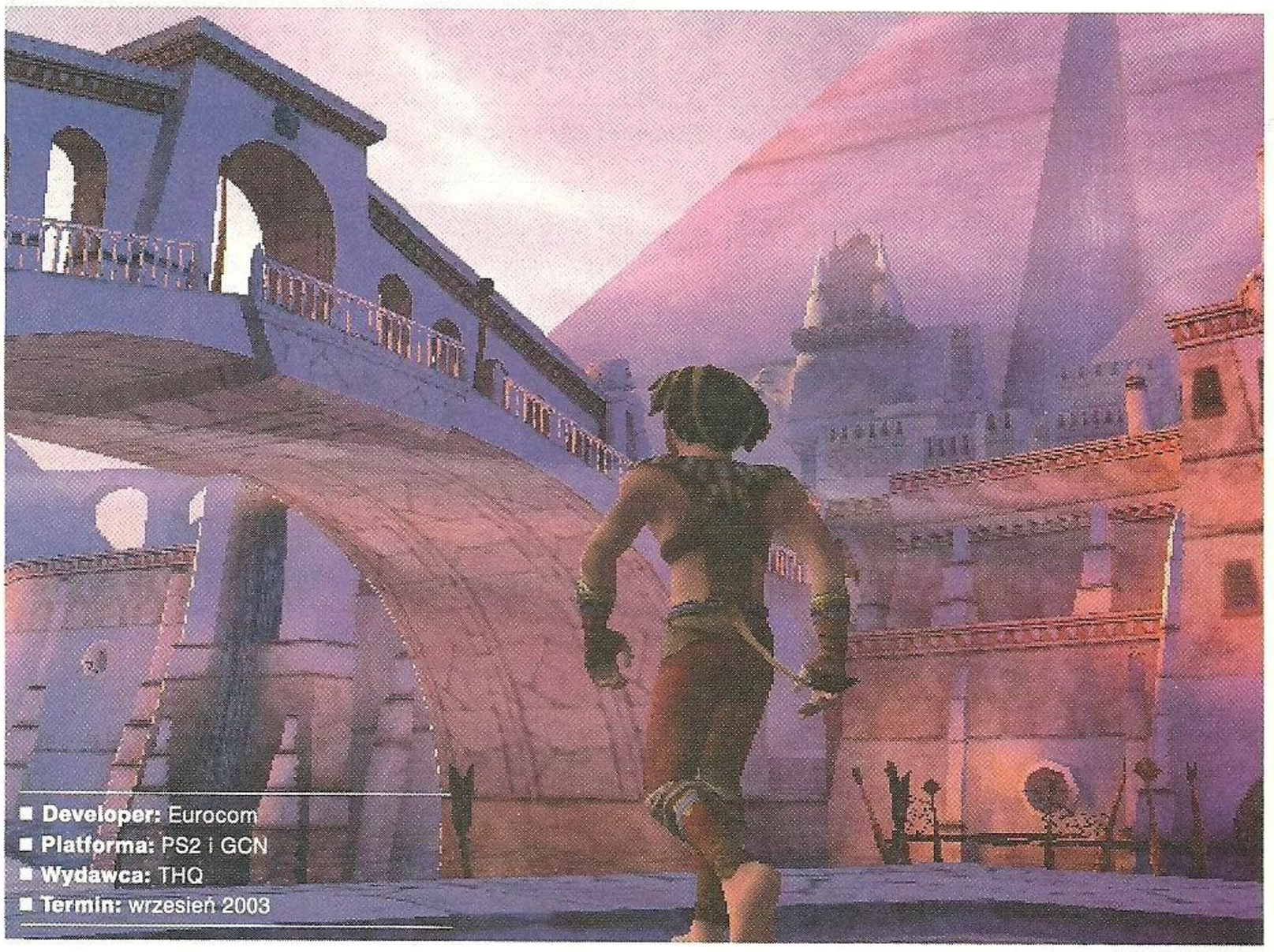
NINTENDO GAMECUBE
od 549 PLN
gry od 99,-

• SPRZEDAŻ KONSOL UŻYWANE 30% TANIEJ
• AKCESORIA
• GRY SPRZEDAŻ, SKUP, WYMIANA GRATIS
• PROFESJONALNY SERWIS
GWARANCYJNY I POGWARANCYJNY, "POPRAWKI PO SERWISANTACH"
• DOSTAWA TOWARU W CIĄGU 24h
NA TERENIE CAŁEGO KRAJU
• RATY 0%
• GWARANCJA
NA WSZYSTKIE ARTYKUŁY

Zamów grę PRZED PREMIERĄ otrzymasz 5% RABATU
NAJWIĘKSZY WYBÓR GIER I AKCESORII

01-466 Warszawa, ul. Powstańców Śląskich 106D, tel./fax: (022) 436 19 66, 501 151 101, SERWIS: 501 08 44 88
zapraszamy PN-PT 11.00-19.00
e-mail: robson@robson.pl

■ **Zainteresowani grą?** Możecie wpaść na stronę **http://www.thq.com/sphinx/** - znajdziecie tam galerię screenshotów, trailery pochodzące bezpośrednio z gry, ikonki, kartki pocztowe, wallpapery i masę innych rzeczy związanych ze Sphinxem.



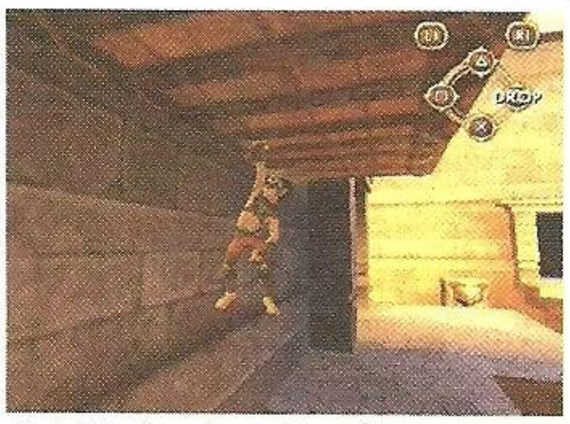
■ **Developer:** Eurocom
■ **Platforma:** PS2 i GCN
■ **Wydawca:** THQ
■ **Termin:** wrzesień 2003

Sphinx and the Shadow of Set

EUROCOM

Autorzy Sphinxa, ekipa Eurocom to profesjonaliści od lat opracowujący gry na wszystkie konsole. 007 Nightfire, Crash Bash, 40 Winks, Harry Potter - to tylko niektóre propozycje z ich licznego portfolio. Czerpiąc z doświadczenia autorzy popisują nam się takimi oto mądrościami:
- "Nie chcemy, aby Sphinx przypominał biegu z paczką kurierską, bo to nie jest platformówka. To przygodówka z elementami platformowymi, w której trzeba będzie nieźle nagimnastykować umysł, by wypełnić wszystkie zadania. W ten sposób możemy włożyć więcej pracy w lokacje i drobne detale i podstawą gry uczynić eksplorację, a nie bieganie w poszukiwaniu setek śmieci".
- "Pracując na Sphinxem nie planujemy odkrywać nowych horyzontów. Chcemy za to dokładnie dopracować i doszlifować tę pozycję w taki sposób, aby jak najlepiej reprezentowała swój gatunek."
- I wreszcie mumia: "Nie chcieliśmy, by gracz zbyt często kierował mumią - to nasz komik, którego większość gier i filmów posiada. R2D2 i C3PO to fajowa para komików, ale odpowiednio dozowana. Bo z drugiej strony jest mający mnóstwo ekranowego czasu Jar Jar Binks... i sami wiecie, jak to wygląda."
Wiemy. Święte słowa.

Alternatywna historia starożytnego Egiptu opowiadana przez Sphinxa nieco różni się od tej, którą znamy z podręczników i licznych opracowań. Gra informuje nas, że Egipskie imperium rozciągało się na inne planety, a do podróży między nimi wybrańcy używali specjalnych dysków słonecznych. Trąci to nieco filmem i serialem „Stargate", ale przecież do dziś ludzkość głowi się nad tym, w jaki sposób starożytni Egipcjanie potrafili zbudować gigantyczne piramidy. Jednak harmonia nie trwała wiecznie. W chwili, w której wkroczymy w świat gry królestwo przeżywa ciężkie chwile. Oblegane są granice, planety, na które rozciągała się władza faraonów opustoszały w tajemniczy sposób, a przepowiednia mówi o mrocznych siłach zbierających się nad imperium by ostatecznie zniszczyć wspaniałe niegdyś państwo.
Gra rozpoczyna się, gdy nasz bohater - chłopak imieniem Sphinx – robi użytek ze słonecznego dysku i przenosi się do świata Abydos, gdzie jest świadkiem podstępnego morderstwa dokonanego na faraonie Tutankhamonie. Ciało młodego władcy zostaje zmumifikowane i pogrzebane w świętym mieście Urk,

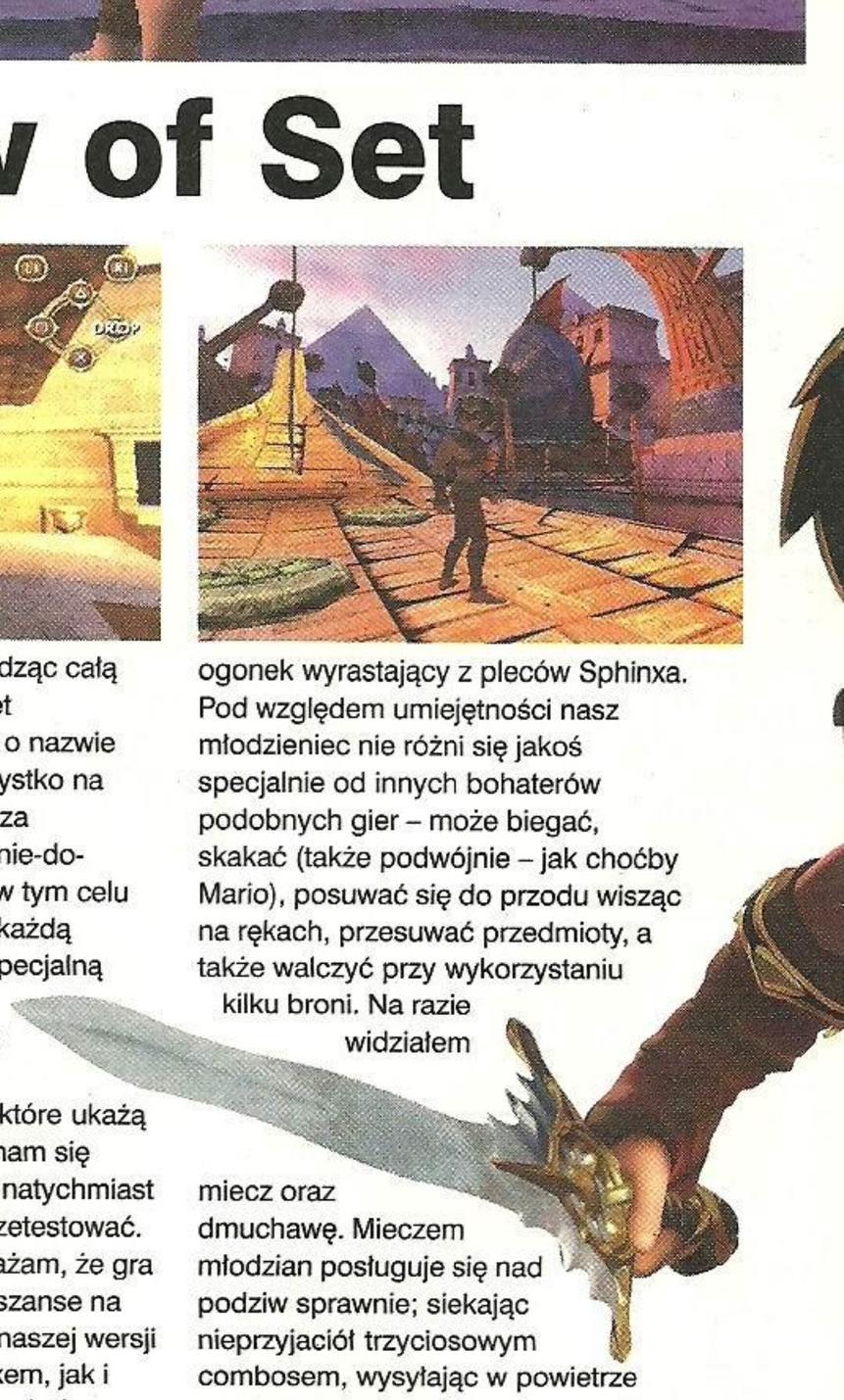


siedzibie złego boga Seta. Śledząc całą sprawę Sphinx odkrywa, że Set skonstruował koszmarną broń o nazwie „Oko Ra" – która zniszczy wszystko na swojej drodze. Bohater zamierza przeciwstawić się złu i pomóc nie-do-końca-martwemu królowi, ale w tym celu zmuszony będzie udać się na każdą planetę imperium by zdobyć specjalną koronę. Czy coś w tym stylu.
Sphinx wydawał mi się jedną z najlepiej zapowiadających się platformowych przygodówek, które ukażą się w 2003 roku. Na E3 udało nam się zdobyć grywaną wersję, którą natychmiast po powrocie postanowiłem przetestować. Nic się nie zmieniło – dalej uważam, że gra ma olbrzymi potencjał i spore szanse na wbicie się do pierwszej ligi. W naszej wersji można zagrać zarówno Sphinxem, jak i mumią. Zacznijmy od głównego bohatera

Sphinx

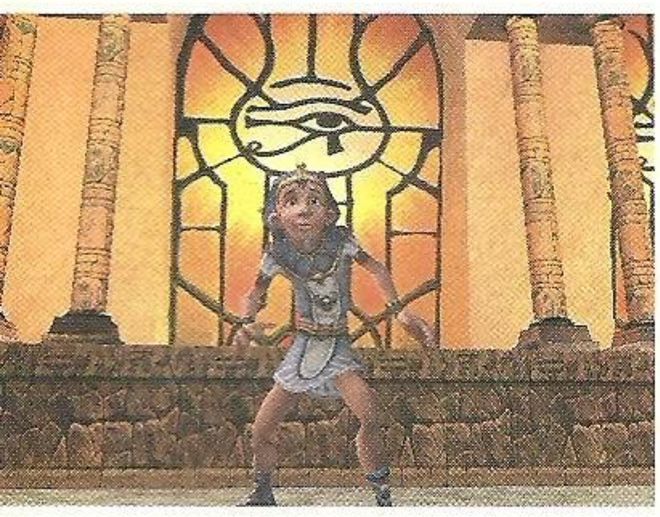
W pierwszych informacjach od autorów figurował jako półbóg, czyli istota o nadprzyrodzonych mocach. Po przebiciu się przez Abydos niespecjalnie wiem, na czym jego specjalne moce polegają, ale mniejsza z tym. Faktem natomiast jest

ogonek wyrastający z pleców Sphinxa. Pod względem umiejętności nasz młodzieniec nie różni się jakoś specjalnie od innych bohaterów podobnych gier – może biegać, skakać (także podwójnie – jak choćby Mario), posuwać się do przodu wisząc na rękach, przesuwać przedmioty, a także walczyć przy wykorzystaniu kilku broni. Na razie widziałem



miecz oraz dmuchawę. Mieczem młodzian posługuje się nad podziw sprawnie; siekając nieprzyjaciół trzyciosowym combosem, wysyłając w powietrze zmyślnym uppercutem bądź tnąc w pół lądując z wyciągniętą bronią po podwójnym skoku. Druga broń to dmuchawa, której pociski mogą także przełączać wajchy, bądź zapalać lampki potrzebne do przebicia się przez zamknięte drzwi.
Pierwszy poziom znakomicie prezentuje umiejętności bohatera, zmuszając go do

■ Miecz lub dmuchawa w garść i do dzieła... Walki są fajne, ale proste.

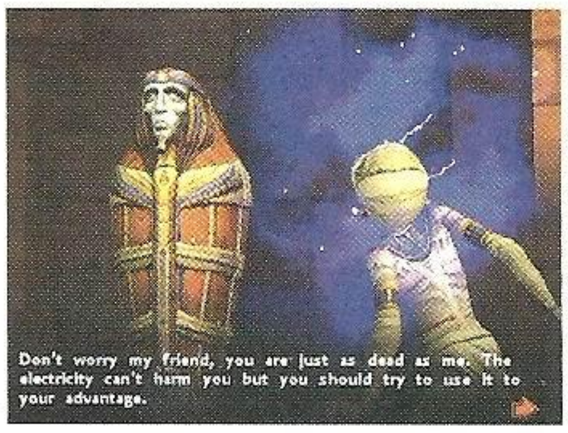


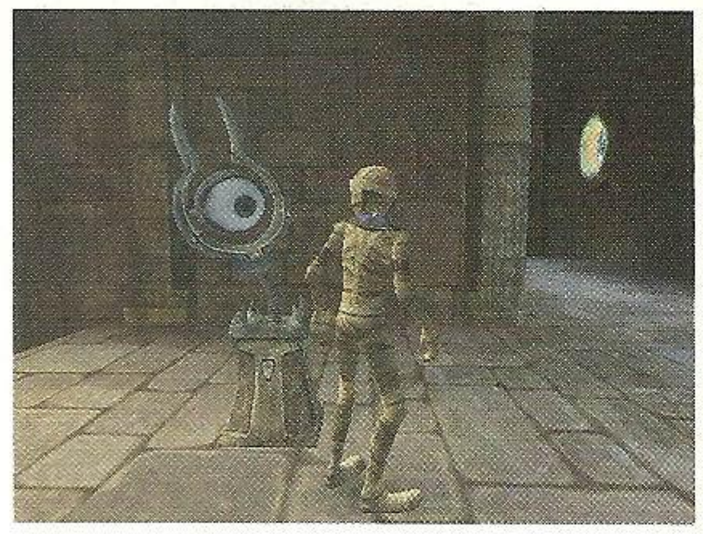
■ Drugim bohaterem jest biedny król Tutankhamon, zamordowany przez brata. Na górze widzicie jak ładnie wyglądał król, zanim został zmumufikowany.

ich wykorzystywania. Jest strzelanie z dmuchawy do kolorowych lampek i monstrów, jest zwisanie na rękach, są walki z podstępnymi potworami, wreszcie jest i sporo kombinowania z odczytaniem wskazówek autorów, które pomogą popchnąć akcję od przodu. Nie brakuje elementów zręcznościowych, wąskich i ruchomych kładek, po których trzeba dostać się do celu. Wiadomo już, że do listy umiejętności Sphinxa dojdzie transformacja w „Oddech Ra" – przedziwnego ptaka, który umożliwi bohaterowi zbadanie większej liczby sekretów. Będzie także swojego rodzaju strzelba, która pomoże mu rozprawić się z silniejszymi nieprzyjaciółmi oraz specjalna tarcza energetyczna.

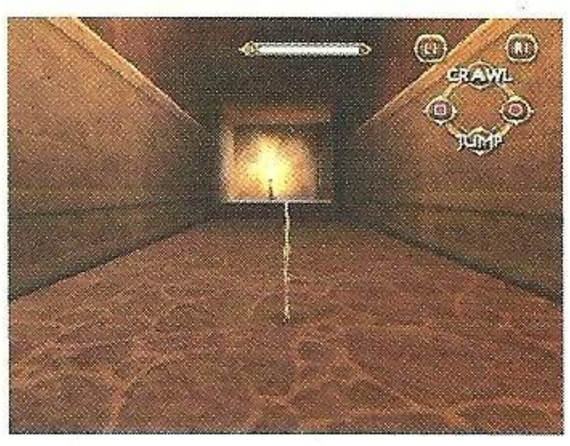
Mumia

Sprawa z mumią polega na tym, że jest martwa. „A kto umarł, ten nie żyje" – jak wygłosił kiedyś filozof Franz Maurer. Mumia nie musi się więc praktycznie niczym przejmować, oprócz tego, jak tu wrócić do życia i ponownie objąć tron. Autorzy znakomicie zdali sobie z tego sprawę i wszystko, co robi Mumia polega na tragikomicznych próbach samozagłady. Aby uruchomić maszynę potrzebującą elektryczności mumia musi ją przenieść na swoim ciele – oglądamy więc fantastyczną animację, w której bohatera wykrzywiają na wszystkie strony kolejne fale prądu. Nie można znaleźć klucza do kraty? Można przez nią się przecisnąć, pod warunkiem, że bohater odpowiednio schudnie. Tu pomogą ruchome ściany prasujące go do grubości kartki papieru. Nawet zapalanie drewnianej kraty jest śmieszne, bo mumia musi sam się podpalić, by następnie przenieść ogień. Patrzenie na to, co przytrafia się temu biedakowi powoduje nieetyczny rechot – dawno tak się nie ubawiłem. Przy tym mumia jest całkowicie bezbronny – nie odstraszy nawet pająka. No chyba, że aż tryska zdrowiem z powodu wypełniającego jego wyschnięte żyły prądu.





■ Mumia jest i tak już martwy, więc niespecjalnie można mu zaszkodzić. Może na przykład przenosić w ciele elektryczność, potrzebną przeróżnej maszynerii.



■ Po upadku do jamy zatrzasnęły się ściany i mumia zrobił się cieniutki jak kartka papieru... Ale dzięki temu może teraz przeslizgnąć się przez kraty!

Przygody ex-króla będą stanowić przerywnik od głównego questu Sphinxa i wypełnią 20 do 30 procent gry. Momentami aż żałuję...

„A gdzie tu oryginalność?"

Nie no, panie i panowie. Tak się nie bawimy. Mumia i jego przygody są na pewno oryginalne. I choć reszta gry nie jest już tak wykręcona, Sphinx nie ma się także czego wstydzić. Dwa poziomy, które widziałem wydawały się zadziwiająco świeże i dopracowane. Najbardziej podoba mi się doskonałe zbalansowanie elementów logicznych i platformowych. Jeśli w danym pomieszczeniu domyślisz się co zrobić, żeby pchnąć akcję dalej, niemal na pewno droga do celu polegać będzie na zręcznościowej walce z wszelkimi przeciwnościami losu.
Warto wspomnieć także o dobrej grafice – rzeczywiście wszystkie lokacje są bardzo dopracowane i z przyjemnością przemierza się je czy kombinując, czy w ferworze walki. Bardzo podoba mi się także muzyka z egipskimi motywami – zresztą w ogóle starożytny Egipt jest tak wdzięcznym polem do eksperymentowania w grach video, że aż żałuję jak mało autorzy z niego czerpią.
Na koniec pytanie: w jaki sposób Eurocom chce rozwiązać zagadkę posągu Sfinksa? Domyślam się, że wdzięczny za uratowanie królestwa i własnej skóry król Tutankhamon postanowił wybudować swojemu wybawcy piękny posąg.
Ale to, czy mam rację zweryfikuje dopiero pełna wersja gry, na którą niecierpliwie czekam. Warto.

Gulash

alter echo

■ Oficjalna strona gry znajduje się pod adresem http://www.alterecho.com
Znajdziecie tam między innymi fachowe filmy prezentujące AE w akcji.

Alter Echo

■ **Developer:** Outrage Games
■ **Platforma:** PS2, Xbox
■ **Wydawca:** THQ
■ **Termin:** lato 2003

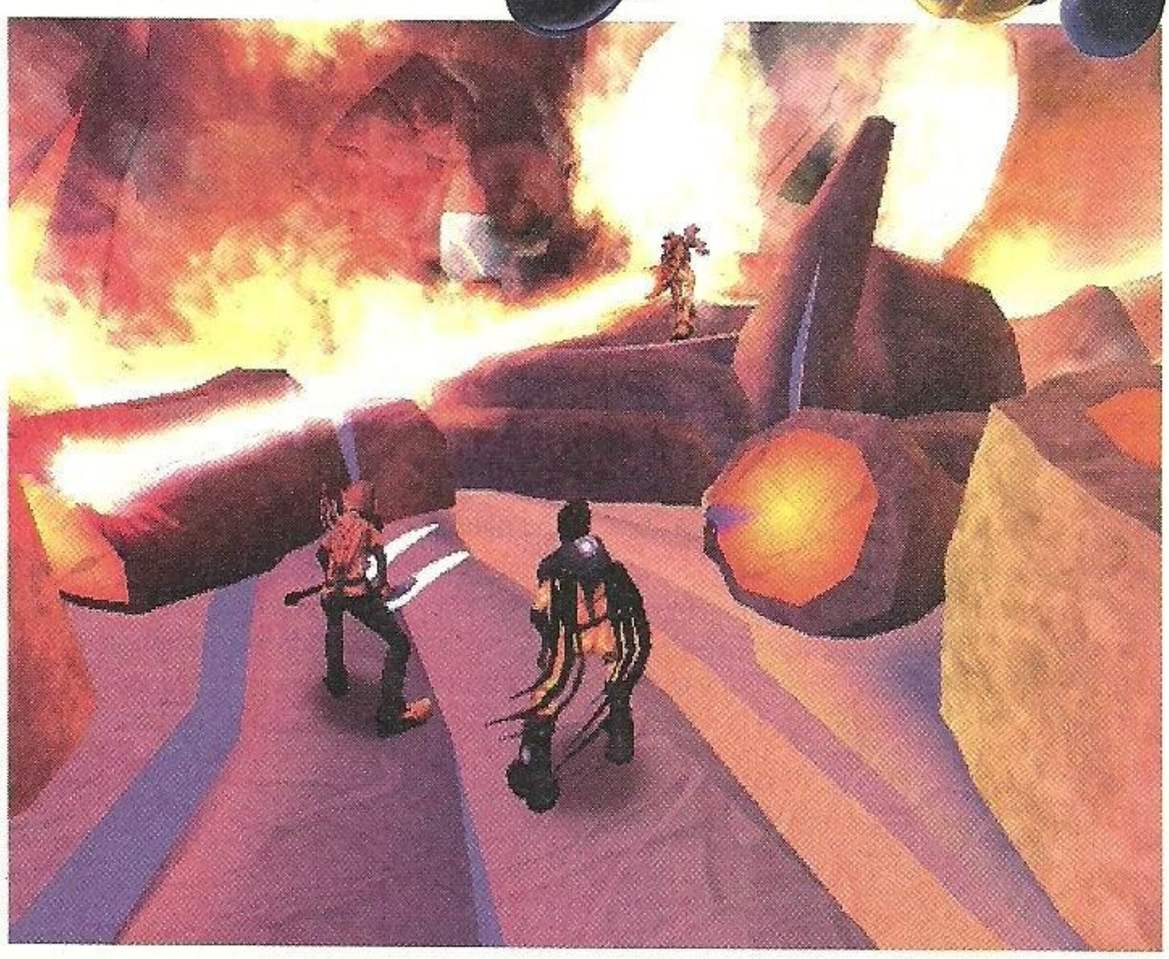
Alter Echo ma jeden z najoryginalniejszych pomysłów na świat w historii gier. Nieco gorzej jest z wykonaniem.

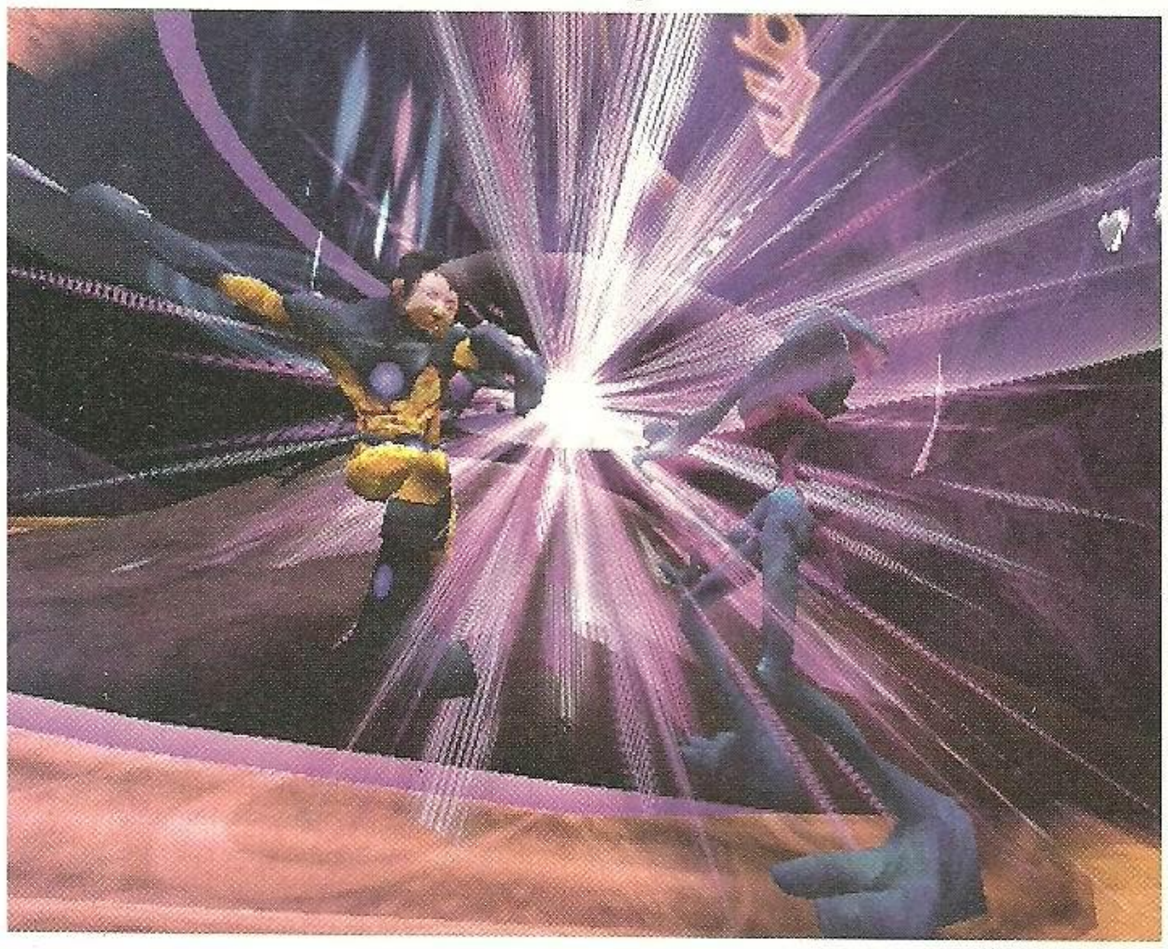
Istnieje sobie w kosmosie rasa, która siłą woli potrafi zmieniać formę. Należy do niej nasz bohater. Ma on „obcykane" trzy takie formy. Pierwszą z nich jest forma walki bronią białą (przypominająca nieco Raziela z Soul Reavera), druga to wielki gobos z karabinem, trzecia forma przypomina nieco sylwetką gekona i potrafi łazić po ścianach. Figiel polega na tym, że zmiana formy jest możliwa dzięki pewnej substancji, która tworzy szczelną pokrywę na całej planecie. Ta substancja jest jednością, a zarazem może się oddzielać. Każda zmiana formy i pomysł na zmianę struktury fizycznej świata, to swego rodzaju „czary siły woli", które de facto polegają na swoistym proszeniu materii, by się zmieniła. Domyślacie już co się stało? Tak. Materia zaczęła mieć prośby w... Hmmm... Gdzieś z tyłu. Wie, że się nią manipuluje i na niej pasożytuje. Czas zatem strząsnąć z siebie wszy i kleszcze, czyli między innymi naszego bohatera.

Fakt – materia nie jest najmądrzejsza. Kreuje podobne nam pomioty i wysyła do walki. Nie wie jednak, że mamy jeszcze jedną demoniczną cechę. Wprost z głębin Universum Marvela (i postaci Flasha) potrafimy prawie zatrzymać czas dla całego otoczenia i śmigać między przeciwnikami tnąc ich niemiłosiernie. Odbywa się to jednak w sposób dość złożony. Najpierw, podczas walki, zbieramy energię. Kiedy mamy jej wystarczającą ilość, wciskamy gałkę, czas staje. Na ekranie pojawia się diagram przedstawiający wszystkich przeciwników w zasięgu. Teraz mamy trzy przyciski ataku i kreskę biegającą od

prawej do lewej strony ekranu. Kiedy kreska przecina centralne pole ekranu, trzeba nadążyć z wciskaniem ataków. Nadążamy – budujemy łańcuch trafień. Jeśli łapiemy skuchę, albo zrobimy wszystko OK – akcja znów rusza w zwolnionym tempie i nasza postać rozpoczyna balet śmierci między przeciwnikami. Zapowiada się niesamowicie, prawda?

Prawda, choć redakcyjne konsylium testujące ocenia jednoznacznie: „Nie podoba nam się ta gra aż tak bardzo, jak sądziliśmy, że się spodoba". Ma ciekawy zamysł, ma fajną postać – może nieco komiksową, ale jej możliwości są imponujące. Można wykonywać kompleciki uderzeń – też fajnie. Tylko ten świat jak w piosence „w wielkiej żyliśmy wannie". Wszystko gładkie, różowe, śliskie... Relatywnie





niewiele detali. Akcje z przyspieszaniem czasu zbyt schematyczne i niewiele w tym naszej kontroli. Trudno się celuje w opcji „karabinowej", przeciwnicy tworzeni są przez powierzchnię planety, więc pokazują się gdzie chcą i kiedy chcą. Historia opowiedziana jest bardziej sztuczna niż dialogi superherosów na kreskówkowym kanale w telewizji. Po zapoznaniu się ze Sphinxem sądziłem, że to będzie prawdziwy miesiąc THQ, a tymczasem Alter Echo nie jest jakimś totalnym szczytem możliwości. Im dłużej się weń gra, tym pachnie większym schematem. Ale mieliśmy możliwość przetestować jeden poziom. Na nim dwie formy: karabinową i z bronią białą. Sklepik z bronią nie miał większości towarów – można było przetestować dwie bronie. Był boss w postaci wielkiego statku unoszącego się nad powierzchnią planety i trzeba było szybko zmieniać formę z „karabiniera" w „Raziela", który sprawniej uciekał przed bombami. Na dostępnym w demie trailerze widać, że ta zmiana formy, na dalszych poziomach musi się odbywać w tempie ekspresowym. Może więc to dźwignie ten tytuł. Jak na razie podchodzimy z dużą rezerwą, ale też nie skreślamy szans całkowicie. Choć – tak jak mówię – w Sphinxie też widzieliśmy tylko trochę, ale wystarczyło, by zrobić na nas niemałe wrażenie!

Grabarz

Coming soon!

Niewiele wiadomo, ale są shoty

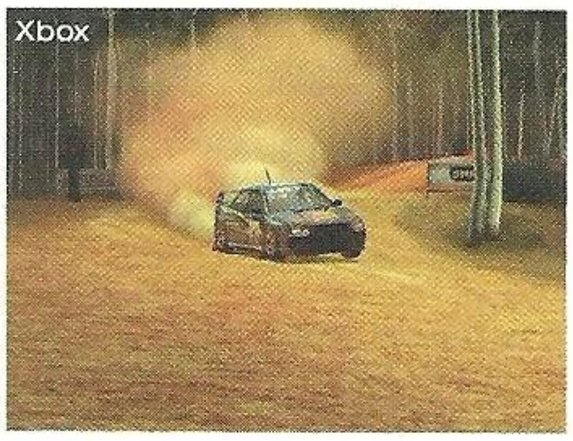
Bloody Roar 4
Nadciąga czwarta część sagi o zwierzołakach! Będą przynajmniej dwie nowe postacie i choć sama esencja zabawy pozostanie zapewne bez zmian, kilka mechanizmów walki ma ulec delikatnym modyfikacjom. Grabarz już skacze z radości. **[PS2]**

■ Codemasters opublikowało pierwszy film z Colina 04 - możecie go ściągnąć bezpośrednio z oficjalnej strony gry, która znajduje się pod adresem: http://www.codemasters.com/colinmcrae04

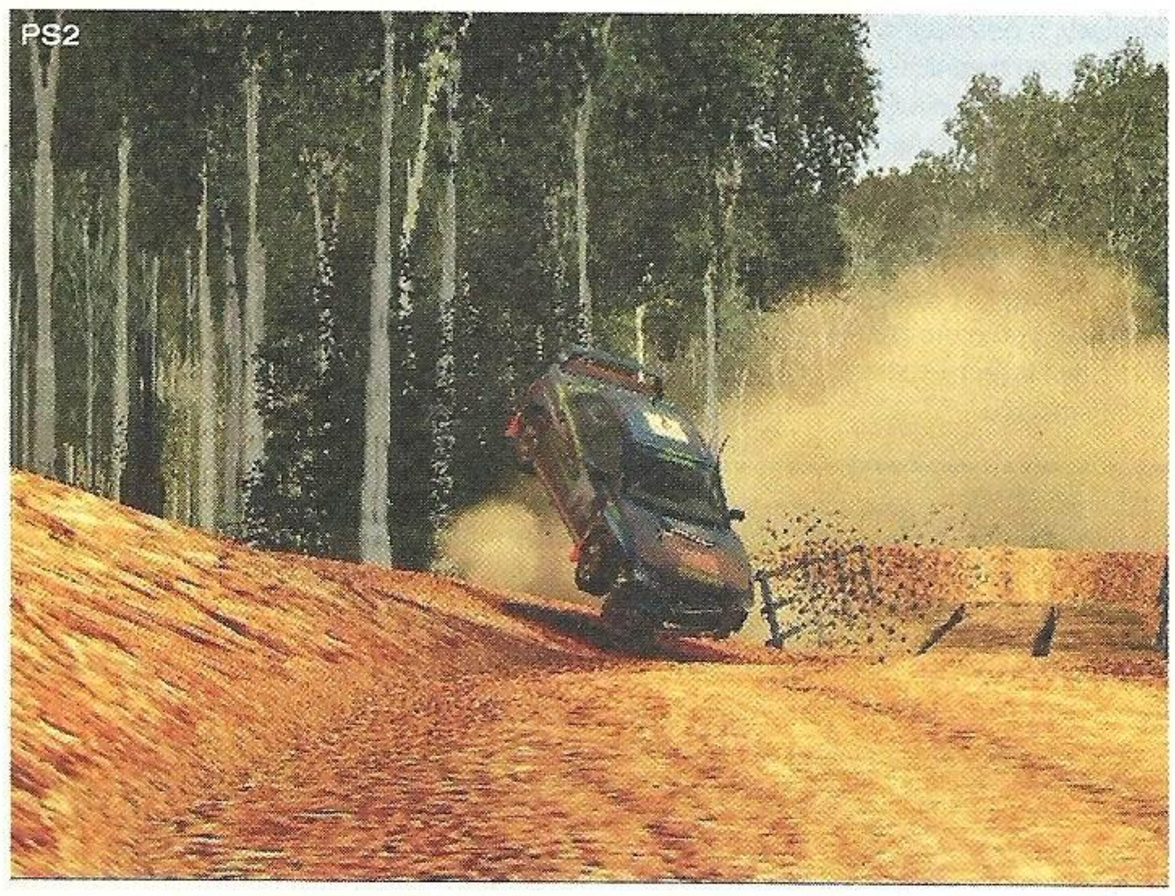
Colin McRae Rally 04

■ **Developer:** Codemasters
■ **Platforma:** PS2 i Xbox
■ **Wydawca:** Codemasters
■ **Termin:** listopad 2003

Szkot po raz drugi zagości na PlayStation 2 i Xboksie i to w zaledwie rok po poprzedniej części. Zła wiadomość dla posiadaczy pecetów – Codemasters zrezygnowało z wydania Colina 04 na tę platformę.
'Mistrzowie Kodu' przemyśleli swą naganną postawę z Colina trzeciego i w czwartej odsłonie będzie pełna swoboda w wyborze samochodów do trybu Championship, a nie tak jak poprzednio – tylko Ford Focus. Zresztą tym razem główną rolę w Colinie McRae 04 zagra Citroen Xsara, bo 'szalony Szkot' w tym sezonie rajdowym jeździ we francuskim zespole fabrycznym. Ale to nie jedyna zmiana – samochodów ma być



więcej (mówi się o ponad dwudziestu), ale nie wiadomo czy Codemasters dogada się ze wszystkimi zespołami fabrycznymi – w końcu pełną licencję na rajdy WRC ma Sony. Na razie udało nam się wypatrzyć następujące fury – Subaru Impreza, Mitsubishi Lancer, Lancia Delta, Lancia Rally 037, Fiat Punto i oprócz Citroena Xsara także Saxo. Jak na razie niewiele tego i nie ma się czym specjalnie ekscytować, ale mamy nadzieję, że wydawcy uda się zdobyć trochę więcej licencjonowanych aut. Choć mogą być problemy.
Oprócz trybu Championship w klasie samochodów z napędem na cztery koła, który najprawdopodobniej będzie wyglądał



tak, jak w zeszłym roku, zapowiedziano też mistrzostwa dla wozów z napędem na jedną oś oraz identyczne w Group B, w której zapewne ścigać się będziemy furami święcącymi tryumfy w latach 80. A poza tym tryb Expert Championship dla hardcore'owców. Ciekawostką może być opcja w Custom Race, w którym dobieramy swoje ulubione odcinki i tworzymy z nich wyścig. Otóż będzie tam można wybrać z pomiędzy kilku zapisanych rajdów – na przykład tylko najszybsze odcinki, albo wyłącznie asfaltowe lub szutrowe, a może także najbardziej zakręcone. Jeszcze jedną nowością będzie możliwość zdobywania nowych części do samochodów poprzez zaliczanie testów pomiędzy rajdami – to może być ciekawe.
Tak jak w Colinie 3 będziemy ścigać się w ośmiu klimatach - Anglia, Szwecja, USA, Finlandia, Australia, Hiszpania, Grecja oraz Japonia. W każdym z rajdów będzie sześć odcinków specjalnych... Deja vu... W trójce

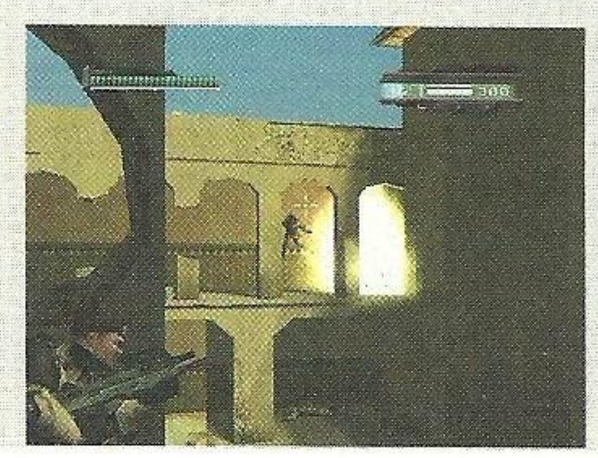
było dokładnie tak samo – 48 odcinków specjalnych plus cztery SuperStage... Ale nic to, może przynajmniej będą jakieś nowe odcinki.
Jest jednak światełko w tunelu – poprawiono grafikę w obu wersjach i choć nadal nie jest to poziom Rallisport Challenge to można śmiało stwierdzić, że źle nie będzie. Lepsze tekstury, więcej szczegółów otoczenia i tak jak poprzednio – prześliczne i bardzo dokładnie wymodelowane samochody. Oczywiście nie zabraknie zmiennych warunków pogodowych oraz gruntownego demolowania pojazdów. Podobno niemal kompletnej przebudowie uległ model jazdy i obecnie będzie jeszcze bardziej realistyczny niż dotychczas. Budująca wiadomość.
Jak tylko dostaniemy do rąk jakieś nowe materiały na temat Colina 04 lub grywalną wersję, zamieścimy większy materiał.

kill.switch

■ **Developer:** Namco USA
■ **Platforma:** PS2
■ **Wydawca:** Namco
■ **Termin:** listopad 2003

Gdy po raz pierwszy spojrzy się na tytuł tej gry, to od razu nasuwają się skojarzenia z czymś futurystycznym, cyberprzestrzenią i innymi tego typu zabawkami. Jak erpeg .hack na przykład. Ale nie, okazuje się, że nadchodząca produkcja Namco będzie realistyczną (przynajmniej z wyglądu) strzelanką tpp w klimatach wojskowych i antyterrorystycznych. Wydarzenia w kill.switch przeniosą biomechanicznych komandosów (a jednak coś futurystycznego będzie) w najbardziej zapalne punkty współczesnego świata – Bliski Wschód, Korea Północna i okolice Kaukazu. W zabawę zamieszane będą: bronie (dużo bardzo realistycznej broni) i polityka. Ale pomimo tej otoczki i realistycznej grafiki kill.switch będzie typowo zręcznościowym shooterem, w którym najważniejszą rolę odgrywać będzie chowanie się za różnymi osłonami

(wraki samochodów, beczki, murki itd.) i prowadzenie ostrzału zza winkla, tak żeby nie zostać trafionym. A że w grze łatwo o śmierć (w końcu tytuł zobowiązuje) to skuteczne korzystanie z osłony będzie najważniejszą sprawą.



newsflash

■ **Nierealny już wkrótce..**
Atari zapowiedziało konwersję Unreal II na Xboxa. Gra ma ukazać się jeszcze w tym roku. Nie ekscytujemy się jakoś specjalnie, bo gra Cliffa Bleszyńskiego wypada raczej średnio.

■ **Mario 128 to fakt!**
Nintendo powierdziło, że prace nad Mario 128 na GameCube są bardzo zaawansowane. Dlaczego w takim razie gra nie została pokazana na E3? "Nie chcieliśmy pokazywać Mario 128, bo zawiera zupełnie nowe pomysły - takie, których jeszcze nikt nie zrealizował w grze video. Nie pokazaliśmy, bo jesteśmy pewni, że te pomysły zostałyby ukradzione" - mówi przedstawiciel Ninny. Nie pokazaliście praktycznie nic, panowie.

■ **120-240 zeta za grę na PlayBoya**
Sony zapowiedziało, że ceny gier na PlayBoya w Europie (czyli PlayStation Portable) będą mieścić się w przedziale od 20 do 40 funtów

TRZY DNI W RAJU

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO 2003

To już piąte E3, w którym mieliśmy przyjemność uczestniczyć. A że mamy numer jakby jubileuszowy, to tytułem wstępu pozwolę sobie na garść luźnych wspomnień i uwag, po których opowiem o reszcie gier, które moim zdaniem zasłużyły na wyróżnienie. Przed Wami druga część relacji. [txt: Gulash]

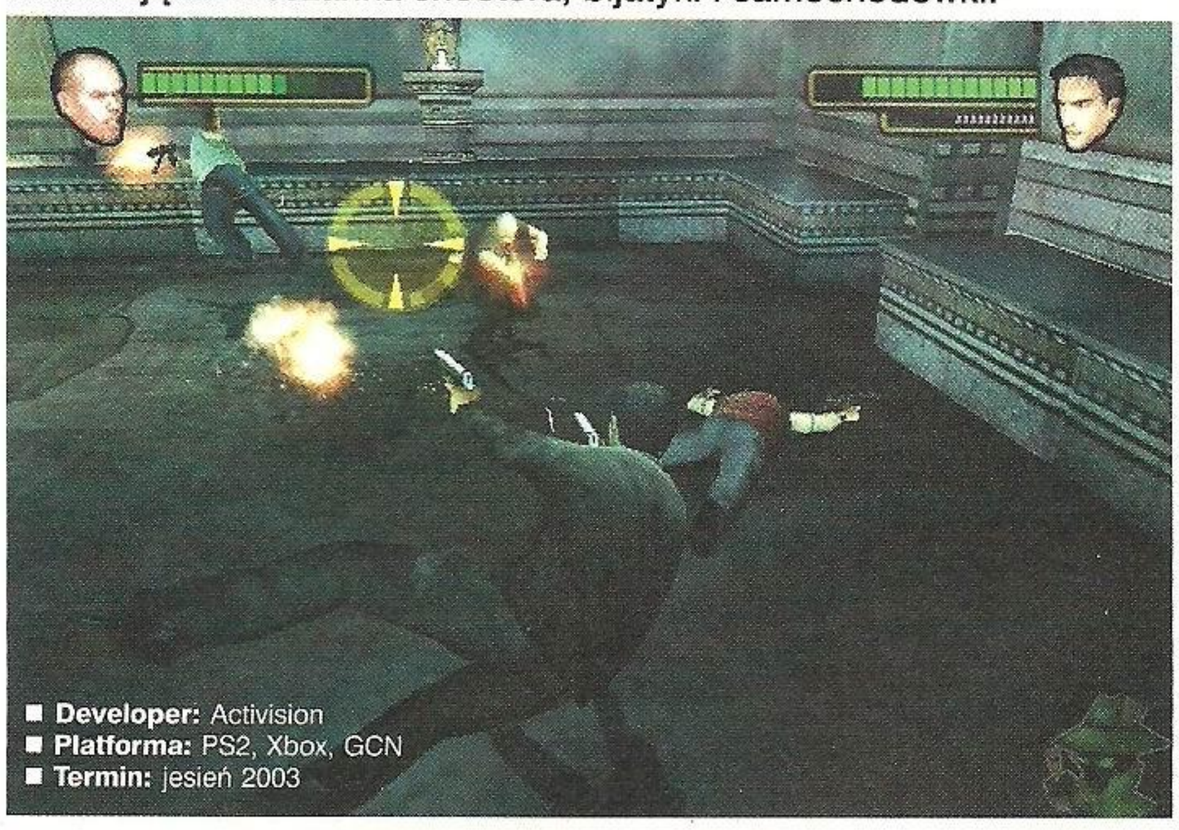
Na początku zawsze jest euforia: za miesiąc lecimy! Potem przychodzi kupowanie biletów lotniczych i ustalanie termiarza. Nadchodzi bolesny moment: wylot o siódmej rano (nie śpimy, żeby zdążyć na lotnisko na piątą), przesiadka w Amsterdamie, plus trzy godziny czekania na samolot do USA. Dalej podróż transatlantykiem przez dwanaście godzin, przebicie się przez miłych panów z Urzędu Imigracyjnego („a po co pan przyleciał do USA?"), do których kolejka kradnie jakieś półtorej godziny, wynajęcie samochodu, podróż do hotelu... I hurra, jest około jedenastej wieczorem miejscowego czasu, a podróż od wyjścia z domu trwała prawie dobę.
Ktoś chętny na imprezę? Jasne!
Zwłaszcza, że nikt nie wie, jak się nazywa, każdy przyjemnie pachnie, a pierwsze spotkanie z wydawcami jest ustalone na ósmą trzydzieści następnego dnia.
Pierwszego dnia trzeba wstać o siódmej, zjeść śniadanie, odświeżyć się i przez godzinę popylać autem. A następnie szukać miejsca do parkowania gdzieś dookoła E3, które nie kosztuje trzydzieści dolarów za osiem godzin postoju. Takie miejsca są, oddalone o jakiś kilometr – dwa od samej wystawy. Idziemy więc, wbijamy się do środka i... Zapominamy o masakrującej podróży. Tyle nowych gier, tyle nieznanych jeszcze doznań... Każdy biega więc jak opętany od stoiska do stoiska, próbując zagrać we wszystko, co się da, od czasu do czasu zerkając na zegarek i grafik spotkań.
Spotkania z PR'ami wydawców – kolejny ciekawy temat. Spotkania można podzielić na dwa rodzaje: bezproduktywne i produktywne. Bezproduktywne są wtedy, gdy pan/pani od public relations wita się i mówi „no to teraz pokażemy Wam nasze nowe gry", po czym zabiera nas na stoisko i oprowadza informując o tym, co widzimy. Problem polega na tym, że my na ogół mamy doskonałe informacje o tych pozycjach – w końcu zajmujemy się grami zawodowo i jesteśmy na bieżąco z nowościami. Takie spotkanie więc jest bez sensu; równie dobrze można samemu wszystko obejrzeć, bez sympatycznie uśmiechniętej obstawy. Niestety takich spotkań jest sporo.
Drugi rodzaj spotkań ma miejsce na zapleczu; zwykle obok dobrze zaopatrzonego baru. Jest możliwość porozmawiania z developerami, bądź rzucenia okiem na coś, czego firma zdecydowała się nie wystawiać na głównym stanowisku – bo na przykład jest w zbyt wczesnej fazie produkcji.
To są dobre spotkania.
Wracając do E3. O godzinie osiemnastej tysiące głośników oznajmia nam, że za chwilę wystawa zostanie zamknięta. Czas się zbierać. Ledwo powłóczymy nogami, ale wleczemy się do samochodu.
Wymieniamy uwagi o najlepszych grach, jedziemy na jakiś obiad i do hotelu – o rany, jest już dziewiąta wieczorem!
Prysznic, jakiś drink, o rany – już jedenasta? A Banan już śpi? Właściwie ja też nie wiem, jak się nazywam. A przecież jutro pobudka o siódmej rano...
Powtórka. I trzeci dzień też. A przecież nie napisałem o imprezach u wydawców, na które czasem udaje się wbić (i wtedy następny dzień to jak wyjęty z życiorysu), o darmowych kanapkach i kawie w „media hospitality center", o tysiącach puszek po Red Bullach walających się wokół wystawy, o gościach w garniturach leżących na trawnikach dookoła hali, przypadkowych, ale regularnych spotkaniach z rodakami (wydawcami, developerami, dziennikarzami), o odciskach, parzących stopach i totalnym mętliku w głowie po trzech dniach grania w kilkaset pozycji. I wielu innych rzeczach stanowiących o otoczce tej szalonej imprezy. Ale jest wspaniała. I jedyna w swoim rodzaju.
Chwile śmiechu: pięć lat temu, gdy wybieraliśmy się na wystawę pierwszy raz jako akredytowani dziennikarze zabraliśmy garnitury. Trzydzieści stopni, słońce wali nam w oczy, pot się leje jak z wiadra, ale dzielnie idziemy odziani niczym Faceci w Czerni. Na podbój E3! Wbijamy się do środka i widzimy... Gości w krótkich spodenkach, t-shirtach... A w garniakach śmigają wydawcy i panowie z kartkami „wydam grę" lub „mam grę czekającą na wydawcę". Szybko pozbyliśmy się rynsztunku; w bagażniku samochodu czekał lżejszy przyodziewek. Nakręcone małolaty.
A potem są powroty: kolejne dwadzieścia godzin w podróży. Też są ciekawe akcje: raz miejsce koło mnie zajął mierzący jakieś dwa metry Węgier, nie rozumiejący ni w ząb po angielsku, ale uśmiechający się do mnie przemile. Problem w tym, że facet ważył jakieś dwieście kilo i nie tylko usiadł u siebie, ale dosłownie wylał się także na moje miejsce! Nie dało się wytrzymać. Przesiedziałem z laptopem dwanaście godzin na schodach w samolocie pisząc relację. Zasilanie pociągnąłem z toalety.
Ale... Kocham to. E3 jest najważniejszą imprezą w naszej branży i zawsze będziemy tam fizycznie, a nie przez Internet. Zapraszam na drugą część relacji.

■ T.H.U.G.

T.H.U.G. to skrót od Tony Hawk's Underground – najnowszej części tej rewelacyjnej serii. Odejście od numerka na końcu doskonale znanego tytułu na ogół zwiastuje olbrzymie zmiany w silniku i właśnie tak się stanie. Tony Hawk i ekipa skaterów towarzysząca serii jest teraz jakby na drugim planie, w roli prosów biorących udział w zawodach czy dających zadania – a głównym bohaterem jest... Gracz. Wystarczy wrzucić zdjęcie swojej twarzy na specjalny serwer Neversoftu, następnie ściągnąć przy pomocy PS2 i Network Adaptora nową twarz do pełnej gry. I śmigamy po skateparku. Fachowa sprawa. Najważniejsze zmiany: otwarte miasto. Można zejść z dachy i zasuwać na nogach. Można ukraść samochód i rozbijać się nim do woli (między innymi dlatego Tony nie może być bohaterem tej gry, to symbol sportowego życia Ameryki), skakać po dachach, włazić przez okna... Słowem – wszystko! To skate'owe RPG: oprócz wygrywania turniejów (w myśl zasady od zera do prosa) trzeba załatwiać „interesy". Niestety, gra była tylko w formie prezentacji video, ale zostawiła mnie w ciężkim szoku. Będzie przełom, ludzie! **[PS2, Xbox, GCN]**

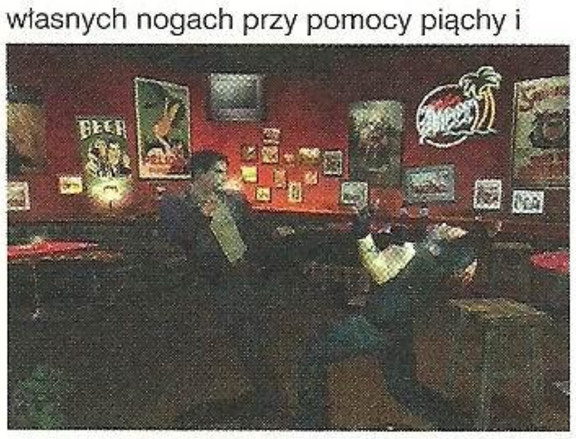
TRUE CRIME STREETS OF LA

Activision zamierza urwać nieco z popularności GTA i gier „gangsterskich" fundując nam True Crime. Zapowiada się naprawdę interesująca mieszanka shootera, bijatyki i samochodówki.



■ **Developer:** Activision
■ **Platforma:** PS2, Xbox, GCN
■ **Termin:** jesień 2003

Bohaterem jest Nick Kang, policjant pracujący w specjalnym wydziale do zwalczania przestępczości zorganizowanej, a jego celem jest wykoszenie w Los Angeles ruskiej mafii i chińskich triad. Autorzy True Crime pragną połączyć sposób prowadzenia narracji w The Getaway z olbrzymimi możliwościami GTA – przez co True Crime jest bardzo filmowe, a do tego obszerne i rozbudowane. Na przykład nie zaliczenie jakiejś misji nie kończy automatycznie zabawy, ale otwiera inną ścieżkę scenariusza, który będzie miał aż trzy zakończenia. Gra ma miejscami pozwolić na sporą dowolność w wyborze zadań (można na przykład włączyć się w policyjny pościg za jakimś szaleńcem, zbaczając na chwilę z głównego kursu), a tym samym będzie mieć liczne subquesty i bonusowe misje.
W telegraficznym skrócie wygląda to tak: nasz bolek zasuwa po mieście w lśniącej furze, słucha komunikatów radiowych, jedzie na miejsce jakiegoś zdarzenia gromiąc kogoś po drodze bądź nie (może strzelać z samochodu!), a następnie na własnych nogach przy pomocy piąchy i gnata próbuje rozwikłać jakąś zagadkę. Nick zna kung-fu i wywija naprawdę nieźle, jest sporo ciosów, a nowych można się nauczyć podczas gry. Są elementy skradanki, gdy Nick jest sam, a ich kilkunastu. Wygląda to bardzo dobrze, a miejscami nawet znakomicie – spore wrażenie robi pieczołowicie odtworzone miasto (nawet nie wiecie, jakie jest miejscami paskudne) i bardzo efektowne strzelaniny. Niebawem napiszemy o tej grze więcej, bo moim zdaniem ma spory potencjał na jeden z hitów jesieni. **[PS2, Xbox, GCN]**



■ Sony prezentowało jeszcze na PlayStation 2 chodzoną bijatykę z Jetem Li **Rise to Honor**, a dość solidnie promowane było **Final Fantasy XI** ze specjalną hybrydą pada i klawiatury firmowaną przez Logitecha. Bardzo ciekawi nas ta pozycja - niestety wymaga twardego dysku i comiesięcznych opłat w wysokości ok. 10 dolarów. Czy dotrze do Europy?

GEIST

Po sukcesie Metroid Prime Nintendo stwierdziło, że tosterowi przyda się kolejna strzelanka fpp. Ale czy twórcy serii MaryKate&Ashley... Dobra, bez pastwienia się... Przynajmniej przez chwilę.

Twórcy przygód bliźniaczek, które swą karierę zaczynały w serialu „Pełna chata" tym razem zabrali się za coś ostrzejszego, najwyraźniej obrzydł im już tamten klimat. I nic dziwnego. Każdemu by obrzydło.

O ile Metroid był bardziej przygodówką niż klasyczną strzelanką, to Geist uderzy już w bardziej znajome klimaty. Trochę horroru w stylu Perfect Dark, więcej radosnego strzelania i mniej łażenia po niekończących się labiryntach. Ale tak naprawdę tym, co ma odróżnić Geista od innych strzelanin jest motyw z wcielaniem się w napotkane postacie. Jako duch będziemy zakradać się do ofiary, by po chwili wypróbowywać możliwości nowej powłoki. Pomysł może nie nowy (choćby Omikron), jednak rzadko albo słabo wykorzystywany. W demie zaprezentowano przejmowanie kontroli nad pewną niewiastą, w celu zmuszenia do współpracy drzwi otwierających się na test siatkówki oka. Jeśli gra będzie obfitować w dużo pomysłowych akcji z wykorzystaniem tej umiejętności to może być całkiem ciekawa.

Co oprócz opętywania? Akcja dzieje się w niedalekiej przyszłości; na jakieś stacji kosmicznej lub podziemnej bazie, jednak na powierzchnię również zajrzymy.

Repertuar broni nie jest zbyt wymyślny, ale taki do mnie najbardziej przemawia. W łapy dostaniemy głównie lekko podrasowane pistolety, karabiny, shotguny, ale jakieś lasery czy „prądostrzałki" również się trafią. Podczas pokonywania głównego trybu sprzęt, jaki posiadamy, będzie zależał od postaci, w którą wcielił się nasz Geist (Poltergeist). Jeśli chodzi o zabawę wieloosobową, to jeszcze nie wiadomo czy będziemy wybierać postać i przypisany jej ekwipunek, czy może z różnych zestawów wyposażenia dobierzemy jeden dla wszystkich (jak w serii Medal of Honor). Na razie niewiele więcej wiadomo, ale zapewne dowiemy się szczegółów, gdy data premiery się przybliży.

Na razie najsłabszym ogniwem Geist jest oprawa graficzna. Wprawdzie animacja nie skacze nawet podczas czteroosobowej rozgrywki, a postacie zachowują się naturalnie, jednak otoczenie i jakość tekstur razi. Lokacje nie porażają rozmiarem, a mimo to są surowe i wyglądają przeciętnie. Wykonanie niektórych obiektów woła o pomstę do nieba. Wiem, że liczy się pomysł i miód, a nie grafika, jednak bez przesady.

Producenci mają na swoje usprawiedliwienie fakt, że jest to dopiero pierwszy pokaz, więc wszystko może jeszcze ulec poprawie.

Może, ale nie musi, bo przecież n-Space są odpowiedzialni za stworzenie MaryKate... Hehehe, nie mogłem się powstrzymać. **[kx]**

■ MARIO PARTY 5

Podstawowe założenia gry nie zmieniły się i znów będziemy zbierać gwiazdki i pieniążki oraz wygrywać mini-gierki, by ostatecznie zwyciężyć w pojedynku. Samych gierek ma być ponad sześćdziesiąt i wszystkie zupełnie nowe. Nie wiadomo jednak, czy te z czwartej części "balangi u Mariana" także zostaną zaimplementowane. Wtedy ich liczba przekroczyłaby setkę!

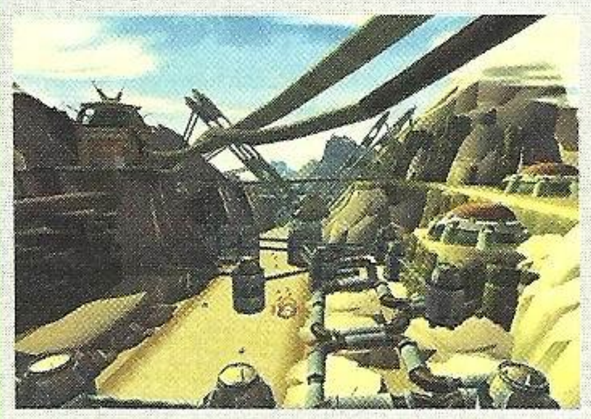
Oprócz prostych gierek, które kończy się w kilkanaście sekund, będą także bardziej rozbudowane, jak na przykład przeszukiwanie wielkiego domostwa. Wszystkie jednak zyskają na dynamice. Mapy zostały rozbudowane i ożywione. Teraz dzieje się na nich dużo więcej, nie rażą monotonią, a i nie poruszamy się w jednej płaszczyźnie. A jeśli już jesteśmy przy ruchach: wyeliminowano jedną z największych wad poprzedniczki. Teraz postacie nie przemieszczają się po polach jak muchy w smole, więc i czekanie na swoją kolejkę nie będzie tak nudne. Może nawet granie z konsolowym przeciwnikiem będzie do przełknięcia. Grafika nie poprawiła się drastycznie i nadal przeważają ciepłe kolory i obłe kształty, ale trzeba przyznać, że MP5 wygląda zdecydowanie najciekawiej z całej serii. Generalnie nie zapowiada się żadna rewolucja, jednak wyeliminowanie kilku niedociągnięć i zwiększenie dynamiki rozgrywki może sprawić, że i tym razem wielu skusi się na odgrzewany kotlet. [kx]

RATCHET 2 GOING COMMANDO

Jak się okazuje, to wcale nie Jak & Daxter rządzi na szczytach list najlepiej sprzedających się gier na PlayStation 2. Wyręczył ich w tym nie mniej dynamiczny duet – Ratchet & Clank

Tak tak, pierwsza część tej gry to jedna z najlepiej sprzedających się przygodowych platformówek w historii PlayStation 2. Zaraz, czy tam nie było sporo strzelania, dużo więcej, niż w pierwszych przygodach Jaka? A w którą stronę uderza teraz JAK II? Nie trzeba specjalnie się wysilać, żeby dopowiedzieć resztę. Na szczęście obie gry nie kopiują się doszczętnie, choć oprócz wspominanego aspektu shooterowego także i Ratchet zhardział. Koniec z miłym kudłatym uszatkiem, na arenę wchodzi twardziel z potężną spluwą w łapach.

Nie ma co spodziewać się rewelacji czy zmiany charakteru zabawy – ponad półtora miliona sprzedanych egzemplarzy potwierdziło, że najwyraźniej graczom podobała się część pierwsza. Będzie zatem więcej poziomów, broni (całe osiemnaście nowych zabawek, a także rozszerzenia do nich) i gadżetów. Ba, są nawet punkty przydzielane Ratchetowi za eksterminację, które może potem spożytkować na upgrade'y własnego uzbrojenia i pancerza. Autorzy przebąkują o zwiększonej inteligencji przeciwników, ale szczerze mówiąc nie zauważyłem zbyt wielu zmian. To w dalszym ciągu mięso armatnie. Agresywne i często zachowujące się jak Kamikadze, ale zawsze mięcho.



Nie brakuje także mini-gier, zwanych tutaj przez autorów maxi-grami. Widziałem między innymi wyścigi na poduszkowcach – płynne, przyjemne i wcale nie najtrudniejsze. Choć jeśli chodzi o resztę, wyraźnie widać, że autorzy mają ochotę podnieść poziom trudności. Urozmaicanie gier platformowych to ważna sprawa, której nikt przy zdrowych zmysłach nie będzie dłużej ignorował. Dlatego będą momenty, w których dzielna para bohaterów rozłączy się i gracz pokieruje nimi po kolei. Ciekawe, jak poradzi sobie malutki Clank – w demie z E3 mogłem pokierować tylko Ratchetem.

Lekko zmodyfikowano sterowanie, które teraz jest jakby bardziej czułe.

Szykuje się kolejna bitwa pomiędzy Jakiem i Ratchetem. Z pierwszej zwycięsko wyszedł uszatek, a o przebiegu drugiej przekonamy się za mniej więcej pół roku.

■ Oprócz **Full Spectrum Warrior** THQ pokazywało jeszcze **WWE Raw 2** [Xbox], **Wrestlemania XIX** [GCN], **Warhammer 40000 Fire Warrior** [PS2], **Splashdown: Riders Gone Wild** [PS2 i Xbox], **Sphinxa** [wszystkie], **MX Unleashed** [wszystkie], nowe przygody pana gąbki w **Spoongebob Squarepants Battle for Bikini Bottom** oraz intrygujące **Alter Echo** [wszystkie]. A także **Power Rangers**.

FULL SPECTRUM WARRIOR

Olbrzymia niespodzianka na wystawie – malutkie stanowisko z kilkoma telewizorami przyciągało sporą liczbę zainteresowanych.

■ **Developer:** Pandemnic
■ **Platforma:** Xbox
■ **Termin:** 2004

Pandemnic Studios nie ma zbyt imponującego konsolowego dorobku – Army Men RTS i Star Wars: The Clone Wars to „tylko" dobre gry. Jeśli zaś chodzi o PC, sprawa ma się nieco inaczej – Battlezone i Dark Regin to mocne i uznane tytuły. Ich nowa pozycja robi jednak olbrzymie wrażenie z kilku powodów. Zacznijmy od informacji podanej przez producenta: baza gry i jej silnik gry zostały przygotowane na potrzeby armii Stanów Zjednoczonych przez rząd, by trenować żołnierzy w tak zwanym Urban Warfare – taktycznych akcjach niewielkich jednostek rozgrywających się w środowisku miejskim. Oczywiście ile prawdy jest w tym, że na tym samym symulatorze zagrają zarówno żołnierze Delta Force, jak i zwykli gracze możemy się jedynie domyślać. Chyba nie wierzycie, że armia USA dopuściłyby do tego, by wrogie ugrupowania dysponowały takim samym wirtualnym środowiskiem treningowym dla swoich żołnierzy? Ale podstawa jest, a jej (z pewnością) zmodyfikowana wersja trafi do nas w postaci Full Spectrum Warrior na początku przyszłego roku.

Czym różni się FSW od dajmy na to Conflict: Desert Storm? No cóż, podczas gdy o C:DS. nie można myśleć inaczej jak o rozbudowanym shooterze, Warrior będzie symulatorem, w którym gracz wydaje jedynie rozkazy. Tak jest – ściskający joypad nie uczestniczy bezpośrednio w akcji, a zajmuje się jej koordynowaniem wysyłając rozkazy do dowódcy jednostek. Przypomnijcie sobie choćby film "Helikopter w ogniu", czy inny dowolny obraz amerykański traktujący o zbrojnej interwencji komandosów – na pewno pamiętacie centra dowodzenia z ekranami pokazującymi obraz z kamer zamontowanych na satelitach, śmigłowcach, czy hełmach żołnierzy. W FSW nie ma wprawdzie tych bajerów i oglądamy widok pola walki, ale może to lepiej, bo wytyczanie przez kilka godzin

ścieżki wojakom zrealizowane tak, jak w Rainbow Six z pewnością odrzuciłoby niejednego gracza. Zamiast tego zrealizowane jest to tak, jakby gracz znajdował się w teatrze działań wojennych. Gracz kieruje dwoma niewielkimi, czteroosobowymi oddziałami – Alpha i Bravo. Dziewiątym żołnierzem jest dowódca, który przyjmuje rozkazy i przekazuje je dalej (choć można wydawać je także pojedynczym żołnierzom). Naturalnie jest standardowy dla amerykańskich komandosów podział na specjalizacje (lekarz, dowódca, snajper, etc.). Przy pomocy rozbudowanego interfejsu można na przykład nakazać żołnierzom obstawianie wszystkich okien w budynku, do którego podpełznie zwiadowca. Można i trzeba przełączać się między oddziałami, aby wspomagały się nawzajem w trudnych momentach. Autorzy szczycą się współpracą z Kalifornijskim Instytutem Nowych Technologii, który ma zapewnić najlepsze algorytmy sztucznej inteligencji dla żołnierzy i przeciwników, jakie zostały zastosowane w grze video. A biorąc pod uwagę zainteresowanie rządu USA, jest to jak najbardziej możliwe. Zresztą armia wydała już odpowiednie rozkazy – na przykład mniej doświadczeni członkowie drużyny mają poruszać się mniej pewnie, potykać, a zabłąkana kulka łatwiej dosięgnie ich, niż weteranów z Somalii czy Pustynnej Burzy. Zaatakowani żołnierze zawsze odpowiedzą ogniem, będą szukać miejsc do ukrycia, nigdy nie zatną się na ścianie. Krótko mówiąc: ich inteligencja ma porażać. Ale od wydawania rozkazów jesteśmy my.

Demo, które widzieliśmy prezentowało się doskonale pod względem oprawy. W przypadku grafiki po raz kolejny możemy mówić o realizmie. Obdrapane ściany, popękane kafelki, klimat miejskiej dżungli pustoszonej przez bomby i świszczące kule. Znakomicie wypada także dźwięk. Full Spectrum Warrior zostanie wyposażony w pełną obsługę Xbox Live! i kabla link, pozwalając na taktyczną zabawę z żywym przeciwnikiem. Możemy tylko przyklasnąć ambitnemu pomysłowi – tak rozbudowanej, a jednocześnie przyjemnej w odbiorze gry taktycznej chyba jeszcze na konsolach nie było. I martwić się trochę, czy przyzwyczajeni do brania sprawy (czytaj: karabinu) w swoje ręce gracze złapią się na ten haczyk. Trzymamy kciuki. To będzie naprawdę COŚ.

■ P.N.03

Pozycję tę firmuje Shinji Mikami, uznałem więc za niemal obowiązek sprawdzić ją w akcji. Wrzuciłem pierwszy level i sprawdzam sterowanie babeczką: wciskając R i L zamiast strafe'ować, sztuka obraca się wokół własnej osi w przedziwnym piruecie, ale także odchodząc o krok w bok. Dołączając do tego skoki, bieg i strzelanie zapowiada się niezły balet... Ale sterowanie jest dla mnie piętą achillesową tej pozycji. Wydaje się być nieprzyjazne i mało intuicyjne. Rozumiem założenie pozbawienia gry strafe'owania (przez to postać wydaje się dosłownie tańczyć i płynąć w powietrzu), ale coś tu nie gra. Zaś sama zabawa po 15 minutach okazała się bardzo przeciętna - przebiegnij, postrzelaj, przebiegnij, postrzelaj, podskocz itp. Być może dalej coś się dzieje. Zobaczymy. **[GCN]**

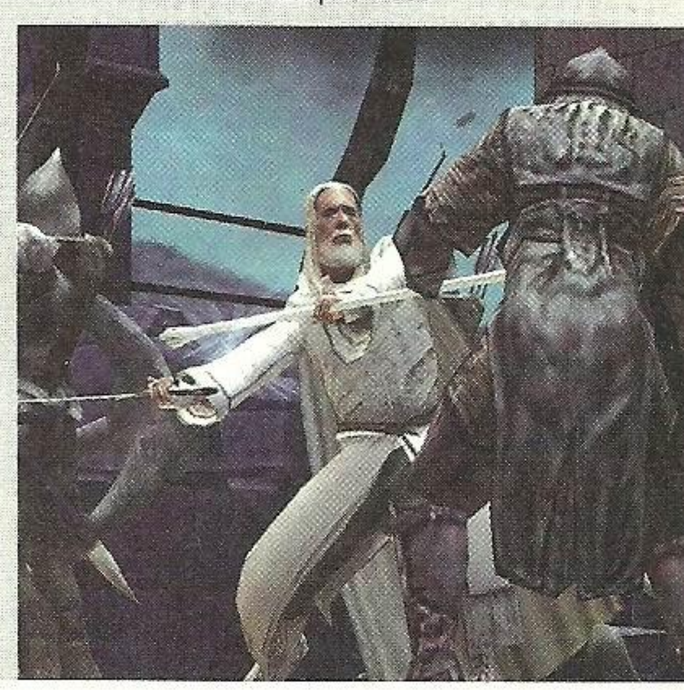
■ ALIAS

Alias to serial telewizyjny, w którym pani Jennifer Garner odtwarza rolę agentki Sydney Bristow w szpiegowskim thrillerze. Widowisko jest tak popularne, że DVD z kolejnymi sezonami sprzedają się jak ciepłe bułeczki, zapowiedziano już film kinowy, a we współpracy z aktorami i twórcami szykowana jest gra. Jennifer Garner podkłada głos pod bohaterkę, a także uczestniczyła w sesjach motion capture. Gra atakuje przede wszystkim świetną grafiką. Gdy po kilku minutach przestaliśmy się gapić na szczegółowe otoczenie i doskonałe ruchy bohaterki, przeszliśmy do dzieła. Jest skradanie się za plecami nieprzyjaciół, strzelanie z różnych rodzajów broni oraz naturalnie zręcznościowa i przyjemna walka wręcz. Dobre! **[PS2, Xbox, GCN]**

LOTR: RETURN OF THE KING

■ **Developer:** Stormfront Studios
■ **Platforma:** PS2, Xbox, GCN
■ **Termin:** listopad 2003

Bardzo podobało mi się Two Towers. Jasne, że było ograniczone i krótkie. Ale i tak mi się podobało. Gdy podszedłem do ROTK, pan z EA powiedział, że tutaj pokazują multiplayerowy level i zaprosił stojącego obok mnie koleżkę do drugiego pada. On - Aragorn i ja - brodaty karzeł Gimli. Hmm. Zostaliśmy jednak zapewnieni, że w grze znajdą się trzy różne ścieżki dla odpowiednich zestawów bohaterów (Frodo i Sam - Aragorn, Legolas i Gimili oraz Gandalf i Pippin). Szybko zauważyłem, że autorzy poprawili i tak już niezłą grafikę - modele postaci były wyśmienite. Chwila na doładowanie poziomu i rozpoczęliśmy walkę z hordami nieprzyjaciół pod murami Minas Tirith. Hordy to dobre określenie. Walili dosłownie z każdej strony, wtłaczając mnie w róg ekranu. Gimli nie jest za szybki, więc Aragorn co jakiś czas był zmuszony przychodzić mu z pomocą. Walka trwała dobrych kilkanaście minut, zanim udało nam się podpalić katapulty i... wycofać się za mury. Autorzy podobno rozważają możliwość wprowadzenia zespołowych akcji, na przykład możliwość opierania się plecami i czyszczenia terenu przed sobą - mając zabezpieczone tyły, ale na razie nie udało mi się dostrzec praktycznie niczego nowego w samym systemie gry. Naturalnie oprócz faktu, że Return Of The King wygląda o wiele lepiej niż Two Towers. I chciałbym zobaczyć jak walczą Frod i Sam.



■ UBI Soft prezentowało jeszcze dość przeciętne naparzanki **Crouching Tiger, Hidden Dragon** (PS2) oraz **Charlie's Angels** (PS2 i GCN). Pokazywano także wstępną betę MMORPGa **Matrix Online** (na peceta, ale z pewnością pojawi się także na konsolach) oraz pięknie wyglądający shooter fpp **Far Cry** (również na PC).

PRINCE OF PERSIA The Sands of Time

Prince of Persia 3D był... średni. Puśćmy go jednak w niepamięć, bo The Sands of Time zapowiada się rewelacyjnie.

- **Developer:** Ubi Soft
- **Platforma:** PS2, Xbox, GCN
- **Termin:** 14 listopada

Na Prince of Persia: The Sands of Time natknąłem się najpierw na stanowisku Sony. Tłumnie oblegana pozycja prezentowana była przez miłą, lecz niezbyt urodziwą hostessę mówiącą z okropnym francuskim akcentem. Krótkie objaśnienia, z których wysłuchałem połowę – resztę skutecznie zagłuszył dźwięk wydobywający się z stojącego obok głośnika i już stoję z padem przed ekranem.

Jak się dowiedziałem, demo prezentowane przez Ubi składało się z kilku fragmentów większych poziomów. Były tak poskładane, żeby zaprezentować większość aspektów gry – czyli przede wszystkim platformowe wyczyny dzielnego księcia i walkę. Zaczynam. Książe znajduje się w miejscu, które przypomina podwórko zamkniętej ze wszystkich stron przedwojennej kamienicy. Tylko, że stoi bardzo wysoko – na jakimś gzymsie, czy balkonie. No i budynek pełen jest okratowanych, zamkniętych drzwi. Rozglądam się przez chwilę w poszukiwaniu miejsca, do którego można doskoczyć, czy zsunąć się na rękach... w końcu tytuł gry do czegoś zobowiązuje. Inne "balkony" znajdują się potwornie daleko, ale przecież nie po to tu stoję, żeby rozmyślać. Dobra. Skaczę i... lecę w dół, a Książe nie ląduje na nogach, lecz na połamanym kręgosłupie. Hmm. Restart poziomu. Spoglądam z nadzieją w stronę uśmiechniętej pani i słucham, co też ma do powiedzenia. "Po ścianie...". No tak. Biorę więc rozbieg i śmigam trzy kroki po ścianie, od której odbijam się skacząc... na sąsiedni balkon. W ten sposób schodzę coraz niżej, aż widzę pręty wystające ze ściany. Tu bez problemu odgaduję, że trzeba się pohuśtać, pokręcić i wybić niczym mistrz olimpijski w gimnastyce. Wybijam się i... Cóż, nie od razu Kraków zbudowano. Gleba. W tym czasie uczynna pani kładzie rękę na joypadzie i wciska L1... Co widzę? Piękny efekt mgły i rozblurrowania, a także cofający się czas gry. Czyli – Książe zamiast spadać, podlatuje do góry, huśta się i cofa... Aż pani puszcza przycisk, z wyraźnym zadowoleniem, że mogła pokazać taki ładny efekt. Oto i cała koncepcja piasków czasu (tytułowe The Sands of Time) – można się cofnąć gdy powinie się noga, bez potrzeby zaczynania poziomu od początku. Bardzo, ale to bardzo udana sprawa.

Zwiedzam zapadające się i chowające balkony, zsuwam po arrasie (jak się potem okazało nie zsunąłem się po arrasie – on tylko pięknie wygiął się na wietrze, powodując takie skojarzenie) i jestem wreszcie na dole. Warpuje mnie do innego poziomu – biegnę po kamiennych murach skacząc nad dziurami, choć nie potrzeba do tego takiej precyzji jak w klasycznym Prince of Persia. Znowu warp... Odnajduję się w pięknej sali z mnóstwem dywanów i malutką fontanną. Zaczynają mnie okrążać pokraczne stwory. "Teraz będzie walka" – mówi hostessa. "Używaj wszystkich przycisków, a zobaczysz efekty. Jednak aby dobić demona kindżałem – bo to demony – musisz wcisnąć R1 (czy R2 – nie pamiętam)". Dobra. Stukam powoli przyciski, a Książe śmiga w balecie śmierci z zakrzywionym mieczem w ręku. Skok i... zwolnione tempo, gdy ląduje za plecami demona przeciągając po jego kręgosłupie ostrzem. Demony po chwili jednak wstają. Przypominam sobie słowa o dobijaniu i rzeczywiście – zanurzam drugie ostrze aż

po samą klingę, niczym w Eternal Darkness w ciele nieumarłego. Piękny, świdrujący w uszach jęk daje mi do zrozumienia, że Dzieło się dokonało. Zwinnie wykańczam kolejnych przeciwników i odchodzę od konsoli, robiąc miejsce innym zafascynowanym Księciem.

Wszystko w tej grze jest znakomite. Grafika, animacja, dźwięk, sterowanie... Szykuje się prawdziwa rewelacja dla wszystkich miłośników przygodowych gier akcji. Nie mogę się doczekać, kiedy położę łapy na pełnej wersji. W redakcji trwają aktualnie wojny o to, kto będzie recenzował...

■ BEYOND GOOD & EVIL

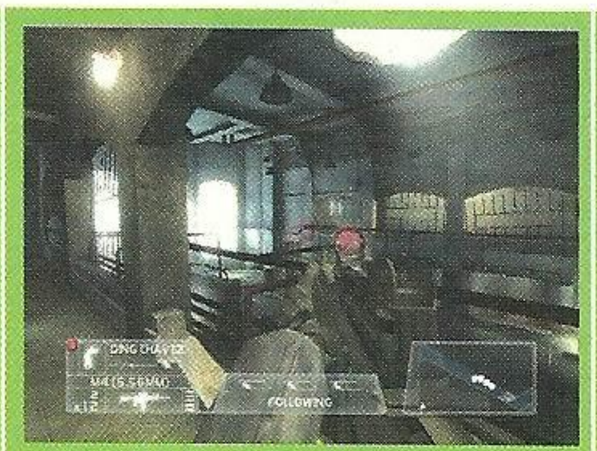
Tuż obok Prince'a natknąłem się na drugą zabójczą grę Ubi. Po przejęciu pada zacząłem śmigać fajną lalą po tajemniczych podziemiach w towarzystwie gadającego prosiaka (spoko - to fajny koleś), walczyć przy pomocy kija z jakimiś pokrakami, skakać przez rozpadliny. Potem walka z bossem... Cięcie i jestem w jakiejś bazie, gdzie trzeba się skradać i pełzać – przeciwnicy to opancerzeni po szyję świnioludzie. Bosssko! Znów cięcie i zasuwam motorówką bądź poduszkowcem po przepięknej tafli wody, strzelając do przeciwników. Podobnie jak w przypadku księcia, wykonanie tej gry jest przemiodne. Będzie killer, przysięgam! **[PS2, Xbox, GCN]**

■ BATMAN: RISE OF SIN TZU

Batman to w dalszym ciągu silna licencja i nie zmieni tego nawet tysiąc nędznych gier od Kemco. Ubi zajęło się jednak licencją serialu animowanego – Bruce Wayne ma kwadratową szczękę i tors niczym strongmen Mariusz Puzianowski. Nie starając się szukać na siłę dla Batmana nowego gatunku, dostaniemy śliczną chodzoną mordobitkę – także dla dwóch osób. Oprócz Wayne'a można tłuc po gębach jako Robin, Batgirl oraz Nightcrawler. Są combosy, każda postać ma spory wachlarz ciosów, nie zabraknie wszelkich batmanowych bossów. Nie ma się specjalnie czym zachwycać, ale na pewno nie będziecie się krzywić. **[PS2, Xbox, GCN]**

■ XIII

„trzynastka" to gra realizowana na podstawie komiksu, który bez problemu można kupić nawet w Polsce. Ten cell-shadowany shooter fpp ma nas zaskoczyć przede wszystkim przywiązaniem do swoich korzeni, czyli historii obrazkowych. I w pewien sposób grze się to udaje: na przykład po celnym trafieniu w głowę przeciwnika pojawiają się małe obrazki, jakby kadry z komiksu. Także cała grafika rzeczywiście przypomina interaktywny komiks. Chwilę pograliśmy, ale nie udało się w tak krótkim czasie dostrzec w tej pozycji jakichś rewolucji – na razie wygląda to dla nas jak dobra, solidna gra. Oczywiście czas pokaże jak naprawdę jest. **[PS2, Xbox, GCN]**



■ RAINBOW SIX III

Rozszerzony scenariusz, poprawione AI przeciwników i własnych komandosów, a także lepsza grafika (na silniku Splinter Cell) – oto myśl przewodnia Rainbow Six 3 na konsole. Na Xboxa jeszcze w tym roku, na PS2 i GCN dopiero w 2004. Dobrą wiadomością dla posiadaczy xpudła jest pełne wspomaganie dla zabawy w Sieci. Gra wyglądała doskonale, choć Ubi uparcie starało się zaprezentować poziom z akcją rozgrywającą się w nocy. Ale nie w tym rzecz – to przecież taktyczny symulator jednostki komandosów. Tylko, że aspekt dowodzenia oddziałem został lekko pocięty – producent gry chce, by gracz „czuł się jak prawdziwy bohater". Hmm. **[PS2, Xbox, GCN]**

■ BAM! pracuje także nad ciekawym projektem zatytułowanym **Wallace & Gromit** [PS2, Xbox, GCN]. To przygodówka w grafiką utrzymaną w stylu, który doskonale znają fani przygód plastelinowego Wallace'a i jego dzielnego psa. Z kolei Lucasarts pokazało symulator lotniczy **Secret Weapons Over Normandy** [PS2] - zapowiada się fajnie.

SW ROGUE SQUADRON III **REBEL STRIKE**

Pozycja ta wzbudziła chyba największe emocje z pokazanych na wystawie tytułów dla GameCube. Rouge Squadron powraca w trzeciej części o podtytule Rebel Strike.

Historia lubi się powtarzać, więc tak jak parę lat temu, tak i tym razem nowy RS szokował przede wszystkim grafiką. Wprawdzie skok nie jest tak duży jak między Squadronem a Leaderem, ale zauważalny i to bardzo wyraźnie. Ulepszono praktycznie wszystko. Bogatsze textury, oddalony horyzont, więcej detali, dokładniejsze i bardziej plastyczne obiekty oraz lepsze efekty różnej maści są jednym z powodów, dla których - według twórców - mielibyśmy nabyć ich nowy projekt. Pozostałe są jednak ciekawsze. Po pierwsze i najważniejsze w końcu zdecydowano się na wrzucenie multiplayera. I to od razu w wielu wariacjach. Najciekawiej chyba prezentuje się możliwość przechodzenia gry w kooperacji z drugim graczem. Oprócz tego będzie pospolity deathmatch i równie zwyczajny survival, a także zdobywanie bazy. Zabawa na dwóch w takim przepychu graficznym przepotężnie wydłuży żywotność produktu. Schemat wykonywania misji także uległ zmianie i teraz bardziej przypomina wydane nie tak dawno Clone Wars. W narzuconym przez rozwój misji momencie będziemy mogli wyjść ze statku i pobiegać trochę o własnych siłach. Na przykład w celu obsłużenia działka przeciwlotniczego lub przesiadki do maszyny kroczącej. Będą także misje całkowicie chodzone w budynkach, ale na razie nie wiadomo czy będzie nam dane pomachać kultowym „mieczykiem latarkowym".

Do spraw mniej grzejących należy zaliczyć, że znów będziemy wykonywać zadania znane z klasycznej Trylogii. Oczywiście będą nowe misje, ale znów odegramy największe bitwy świata Star Wars. Oprócz „starych śmieci" (planeta Hoth) odwiedzimy między innymi zalesiony Endor, znany z „Powrotu Jedi". Wyglądało to znakomicie. Najpierw Luke mknął na ścigaczu z przeolbrzymią prędkością manewrując sprytnie między drzewami, następnie przesiadając się do AT-ST i krocząc tą machiną niszczył oddziały wroga. Nie byłoby w tym nic rewolucyjnego, gdyby nie oprawa, jaką uraczono Endor. Planeta ta bije pod względem wykonania wszystko, co widzieliśmy w Rouge Leaderze. Las jest gęsty, po prostu drzewo przy drzewie. Tekstury kory trzymają wysoki poziom, a gałęzie i liście nie są dwiema bitmapami na krzyż. Ściółka także nie zawodzi i jest usłana rozmaitymi paprociami i innym zielskiem ślicznie uginającymi się od podmuchów wiatru. Po prostu cudo.
Star Wars: Rouge Squadron 3 Rebel Strike (chyba jedyna seria, której jakość jest proporcjonalna do długości tytułu) był na wystawie chyba najładniej wyglądającą grą dla konsoli Big "N". Wprawdzie w rozgrywce nie ma za dużo zmian, jednak to nie może być niewypał. A po shoty zajrzyjcie do Hotshots. [kx]

© 2003 LUCASFILM ENTERTAINMENT COMPANY LTD. OR LUCASFILM LTD. & ® OR TM AS INDICATED.

COUNTER-STRIKE

Obserwując popularność SOCOM'a na PlayStation 2, Microsoft postanowił sięgnąć do źródła.

Counter-Strike to najpopularniejsza gra sieciowa na świecie. Wydana dawno temu jako moduł do Half-Life gra doczekała się pudełkowego wydania i setek tysięcy sprzedanych egzemplarzy, a jej autorzy urośli do miana półbogów. Powstają klany, rankingi... Ba, są nawet mecze międzypaństwowe. Niesamowita sprawa. Counter-Strike na Xboxa zmierza w bardzo dobrym kierunku – tyle mogę powiedzieć po spędzeniu z grą dobrej godziny. Oczywiście podszedłem do stanowiska tylko na chwilę, by sprawdzić jak wygląda konwersja… Jednak ta zabawka ma w sobie na tyle dużo magii, że długo wzbraniałem się przed przekazaniem kontrolera następnemu w kolejce.
W celu demonstracji połączono siecią lokalną osiem Xboxów. Gracze zostali podzieleni na dwie drużyny, po czterech w każdej. Terroryści i anty-terroryści. Zadanie terrorystów polegało na podłożeniu bomby w określonej lokalizacji, żołnierze zaś musieli bombę rozbroić. Oczywiście dowolna z ekip wygrywała, gdy pozbyła się wszystkich przeciwników.
Przed rozpoczęciem zabawy za niewielką sumkę można kupić broń. Właściwie to trzeba ją kupić i należy to zrobić w kilka sekund pozostałych do rozpoczęcia gry – inaczej nasz fachman od broni palnej zostanie z pistoletem w ręku i nożem przy pasie. Sprawdziłem więc kilka rodzajów karabinów – w tym M16 i poczciwe AK-47, a także krótką broń do strzelania z biodra. Naturalnie są także karabiny snajperskie, pozwalające zdjąć przeciwnika z dalszej odległości.
Podchody rozgrywaliśmy na niezbyt dużej mapie umieszczonej w miasteczku – sporo budynków, balkonów, obdrapanych ścian. Mapa była zaprojektowana tak sprytnie, że w kilku miejscach drogi terrorystów i żołnierzy praktycznie musiały się przeciąć, prowokując pełen kontakt. Oczywiście nie brakowało speców podkradających się od tyłu z nożem, ale to wyższa szkoła jazdy. Sama walka trwa zwykle kilka sekund – celna seria jest w stanie już na dobre położyć przeciwnika. Jedyne, co może potem zrobić to obserwować pole walki, jest bowiem wyłączony z dalszej zabawy. Może trwać to nawet kilka minut.
Sterowanie było stosunkowo wygodne, choć naturalnie są kłopoty z szybkim obracaniem się – pad nie zastąpi w przypadku tej gry myszki i klawiatury. Pocieszeniem niech będzie fakt, że wszyscy gracze mają równe szanse. Gra wykorzystuje słuchawkę z mikrofonem do komunikowania się z resztą drużyny i będzie w pełni kompatybilna z Xbox Live! Bez problemu można było także zauważyć, że grafika jest lepsza niż na PeCecie.

■ ICE NINE

Skierowałem swoje kroki do znajdującego się z daleka od głównych hal wystawowych stanowiska BAM!, by sprawdzić w akcji Ice Nine. Przyznam, że zapowiedzi tej pozycji rozbudziły moją ciekawość. Akurat trafiłem na jednego z deweloperów pragnących pokazać komuś swoje dzieło – byłem więc świadkiem niekłamanego entuzjazmu, z jakim facet sprzedawał mi grę.
Ice Nine to skradanka tpp z większym naciskiem na strzelaninę, niż wynikało to z tekstowych zajawek. A jej fabuła jest bardzo zbliżona do filmu "Rekrut". Bohater jest świeżo upieczonym agentem CIA i rozpoczyna ostateczny trening. Szybko pojawia się tajemniczy facet wiedzący coś więcej o śmierci jego ojca... No tak.
Przebieg gry jest nieco zbliżony do MGS'a, tyle, że z widokiem z oczu bohatera. Można taszczyć i chować ciała, a także załatwiać nieprzyjaciół po cichu.
Autorzy wpadli na fajny pomysł wykorzystania słuchawki i mikrofonu sprzedawanego razem z SOCOM'em. A właściwie samej słuchawki. Zamiast wyrzucać na ekran tony tekstu informującego o kolejnym zadaniu, gracz w uchu słyszy miły głos dyspozytorki. Oczywiście dla osób nie posiadających headsetu będzie tekst na ekranie.
Grafika nie dostanie żadnej nagrody, ale nie wyglądała też źle. Ogólnie zapowiada się bardzo porządna, ale chyba jednak nie rewolucyjna gra. **[PS2]**

■ Take 2 ma w zanadrzu full gier konsolowych, ale nie chce się nimi z nami podzielić. Nie było ich na wystawie. **The Warriors**, nowe **GTA**, **Max Payne 2** i cała reszta - tęsknimy za wami. Była za to **Mafia**, ale wersja na PS2 nie wywołała naszych zachwytów. Najwyraźniej trzeba dłużej pograć, aby docenić tę pozycję.

■ MAXIMO vs ARMY OF ZIN

Maximo vs Army of Zin roxx! Dla mnie pierwsza część to esencja gry video: dopracowana pod każdym względem mieszanka platformera, bijatyki i przygodówki. W sequelu Maximo w dalszym ciągu szuka swojej sztuki, ale także pomaga biednym ludziom w obronie przed wypełzającymi z ciemnych jam potworami. Rozbudowując sequel autorzy zdecydowali się rozszerzyć garnitur ciosów bohatera - teraz ma ponad trzydzieści ciosów i combosów. Jak sequel to sequel - lepsza grafika, ciekawszy scenariusz, więcej leveli i tak dalej. **[PS2]**

■ ROGUE OPS

Kemco chce, abyśmy zapomnieli o Batman: Dark Tomorrow. Chwilowo można go puścić w niepamięć, bo Rogue Ops zapowiada się całkiem interesująco (i gra jest dziełem innego zespołu. Uff.). To oczywiście skradanka, z fachową superagentką o imieniu Nikki w roli głównej. Dziesięć dostępnych broni ma pomóc w walce, choć nasza supersztuka potrafi poradzić sobie także przy bliskim kontakcie. Hej, widziałem nawet jak przy pomocy przyssawek zasuwała po suficie! Grafika - w porządku, może być ciekawa zabawka. **[PS2, Xbox, GCN]**

CONFLICT DESERT STORM 2
BACK TO BAGHDAD

Conflict: Desert Storm to jedna z moich ulubionych pozycji, w których kieruje się grupą komandosów. Zaraz, to właściwie moja ulubiona pozycja reprezentująca ten gatunek.

Nie każdy bowiem lubi zasadę „one shoot - one kill" której hołdują Rainbow Six czy Ghost Recon. Jak się okazuje, nie jestem odosobniony w swoich upodobaniach – wspomniana gra znalazła bowiem ponad milion nabywców na świecie. A takie rzeczy są skazane na kontynuacje.

Pitoval Games nie poszli po najniższej linii oporu i nie oparli scenariusza na ostatnim polowaniu na Saddama. Rzecz ma miejsce w 1991 roku podczas fikcyjnego konfliktu. Niemniej jednak amerykańscy żołnierze znów są w Bagdadzie… I z tego, co udało mi się dowiedzieć pozostaną w tym mieście przez większą część 20 poziomów. Krótko mówiąc ma być mało biegania po pustyni, a więcej walk w środku miasta. I bardzo dobrze.

Zupełnie inna od Full Spectrum Warrior, gra robi ukłon w stronę zespołowego shootera. A w zasadzie nim jest. Pod komendę gracza oddanych zostaje czterech członków drużyny. Można przełączać się w dowolnym pomiędzy wszystkim członkami ekipy. Każdy z nich potrafi dobrze strzelać, choć oczywiście jest pewien podział na specjalizacje. Jest saper, lekarz, zwiadowca i tak dalej.

Poziom, w który grałem rzuca drużynę w środek Bagdadu. Zadanie polegało na przebiciu się na drugi koniec miasta, w jakimś tam celu. Jako dowódca wbiłem się do domu i zawołałem pozostałych żołnierzy, by poszli za mną. Na piętrze przy oknie stał ciężki karabin maszynowy - szybko przykleiłem jego kolbę do swojego ramienia i zacząłem czyścić podwórko pełne irackich oddziałów. Niestety, kilku niedobitków ukryło się za ścianą sąsiedniego budynku. Zostawiłem więc kapitana przy spluwie i przełączyłem się na zwiadowcę – wyskoczyłem z okna i licząc na to, że dowódca będzie osłaniał mnie ogniem podczołgałem się do ściany.

Kilka granatów i możemy biec dalej. Za chwilę musieliśmy znów się zatrzymać – barykada, a za nią czołg. Na nic granaty – trzeba wezwać wsparcie powietrzne. Nakazałem drużynie „covering fire" i po wybraniu odpowiedniego wojaka zacząłem podkradać się bliżej, aby wskazać laserem cel dla nalotu. Po chwili nadleciał śmigłowiec i buuum! Pozostała jedynie dymiąca kupa żelaza. Bardzo ładnie.

Brniemy dalej przez kolejne potyczki… Żołnierze zachowywali się dość inteligentnie, podobnie jak przeciwnicy. Autorzy mówią, że zdecydowanie poprawili SI gry. Czy tak jest w istocie, przekonamy się już niebawem.

Obok siebie znajdowały się trzy wersje gry, na każdą konsolę nowej generacji. Ze smutkiem zauważyłem, że animacja na PlayStation 2 chrupała… Zupełnie tak, jak w poprzedniej. Choć większych różnic w wyglądzie między wersjami na razie nie zauważyłem. BTB wygląda wyraźnie lepiej od poprzednika – lepsze i wyraźniejsze

tekstury, zdecydowanie bardziej realistyczna animacja postaci.

Brakuje oczywiście jednej istotnej rzeczy: multiplayera w sieci. SOCOM czy Counter-Strike znacznie różnią się pod względem zabawy od tej radosnej, choć nie pozbawionej elementów taktycznych wyżywy, taka strzelanina z pewnością byłaby mile widziana. Ale i tak zarwę przy Back To Baghdad kilka nocy, bardzo czekam na tę pozycję.

PROJECT GOTHAM RACING 2

Fotorealizm. Bizzarre Creations od zawsze dążyli do fotorealistycznej grafiki.

Już podczas produkcji Metropolis Street Racer na Dreamcasta panowie zapewniali nas, że dążą do jak najlepszego odwzorowania rzeczywistego świata w grze. Setki zdjęć, z których powstały tekstury. Kilometry taśmy filmowej, niezbędnej do właściwego wykonania tras. Efekt był doskonały, choć od fotorealizmu dzieliło grę jeszcze sporo.

Dystans ten zmniejszył się nieco w Project Gotham Racing, a wszystko wskazuje na to, że i kontynuacji uda się urwać kilka kroków. Autorzy mówią bowiem o jeszcze lepszych, dokładniejszych teksturach, anty-aliasingu, bump-mappingu i wszystkich możliwych sztuczkach, które udało im się zastosować dzięki coraz lepszemu poznaniu sprzętu. Mogę jedynie potwierdzić – gra wyglądała prześlicznie, a gromada widzów oglądających Gotham 2 wydawała co jakiś czas z siebie głośne pomruki. Bo rzeczywiście było na co popatrzeć – miasta wyglądają naprawdę rewelacyjnie, a animacja nie spada poniżej 60 klatek na sekundę. Oczywiście gra prezentowana była na telewizorach z trybem Progressive Scan, do których zaczynamy autentycznie tęsknić. W prezentowanym demie można było pojeździć po Moskwie, z widocznym w oddali Kremlem. Do tego zestawu mają dojść jeszcze Chicago, Barcelona, Florencja i Edynburg. Samochody to oczywiście śliczne, seksowne maszynki (Ferrari, Porsche…), z widocznym modelem zniszczeń – podobnie jak w pierwszej części. Liczba aut ma przekroczyć dwadzieścia, co jednak nie jest jakąś oszałamiającą liczbą.

System nie zawiera jakichś rewolucyjnych zmian i w dalszym ciągu polega na łączeniu maksymalnej prędkości z elegancją jazdy (a tym samym zbieraniu Kudosów), ale możemy spodziewać się, że sporo elementów zostanie dopracowanych.

Ścieżka dźwiękowa składa się z ponad 150 utworów, oczywiście będzie także możliwość doklejenia swoich.

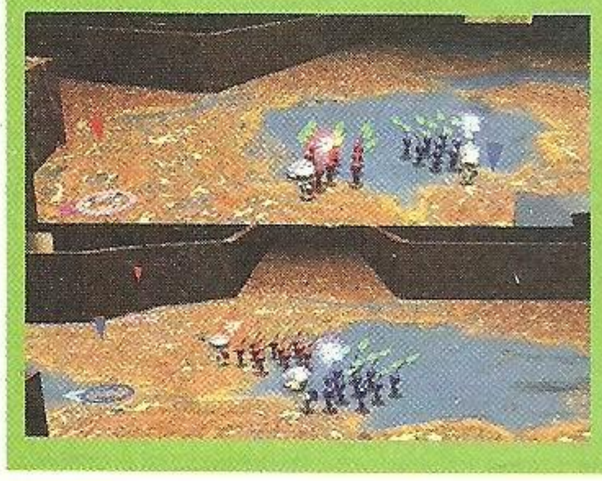
Podobnie jak w przypadku Counter-Strike, możliwości multiplayerowe PGR2 prezentowano na zsieciowanych sześciu konsolach – tylu bowiem graczy będzie mogło ścigać się jednocześnie przez System Link oraz Xbox Live! Oczywiście nie było mowy o żadnych spowolnieniach.

Project Gotham Racing 2 zapowiada się na najlepszy wyścig na Xboxa… W przyszłym roku. Bizarre nie zdąży bowiem przed wiosną 2004. Szkoda.

■ Konami prezentowało oczywiście oba MGS'y i Castlevanię, ale co poza tym? Symulatorek **Air Force Delta Strike** [Xbox], shooter tpp **Cy Girls** [PS2], **DDRMAX2** [PS2], **DDRULTRAREMIX** [Xbox], grę o strażakach **Firefighter F.D. 18** [PS2], nowego **Gradiusa V** [PS2], **K1 World Grand Prix** [PS2], **Silent Scope Complete** [Xbox] oraz Teenage Mutant Ninja Turtles [PS2, Xbox, GCN], Froggery i Karaoke Revolution [PS2] na headset od Socoma!

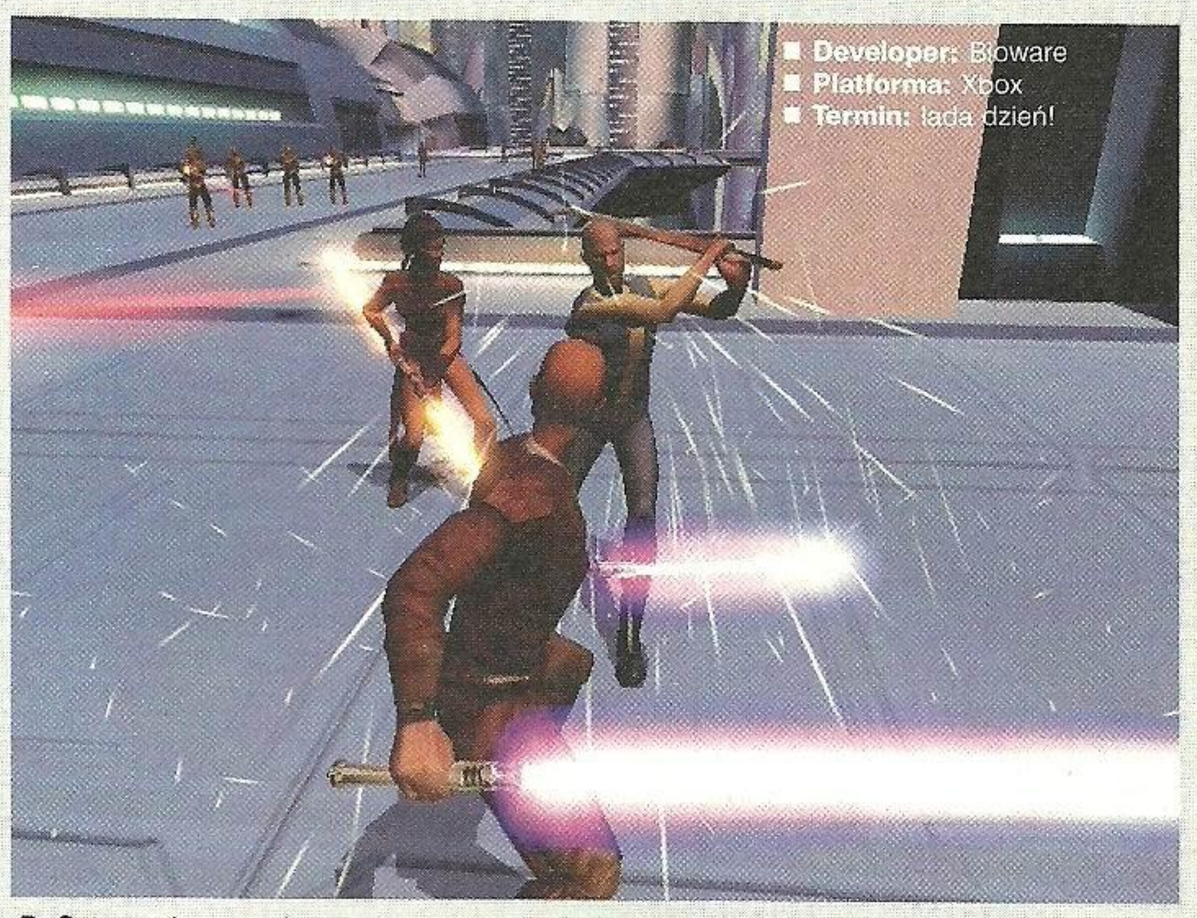
■ PIKMIN 2

Pikmin 2 podobnie jak pierwsza część nie jest pozycją, która porwie miliony i zmusi do zakupu GameCube. Jednak dla posiadaczy tej konsoli jest to z pewnością interesujące zasilenie biblioteczki. Do mnie na przykład pierwszy Pikmin przemówił i bardzo mi się podoba.
W Pikminie Drugim występują dwie postacie – doskonale znany nam kapitan Olimar oraz Looie, osobnik odpowiedzialny za puszczenie z torbami całego biznesu Olimara. Nieźle.
Podstawowy koncept Miyamoto polega na wprowadzeniu drugiej postaci, która również może wydawać polecenia Pikminom. Olimar może zabrać bandę w lewo, Looie – w prawo. Do zabawy może również zasiąść dwóch graczy na podzielonym ekranie. Dobra sprawa, bo kooperacja tych postaci będzie niezbędna do ukończenia większości poziomów.
P2 wygląda podobnie do poprzedniej części, także w sterowaniu nie zauważyłem większych różnic.
Nie mogę powiedzieć wiele więcej o Pikminie 2 – to nie jest gra, której wszystkie nowe mechanizmy można poznać podczas krótkiej demonstracji. Na więcej przyjdzie czas przy okazji recenzji.

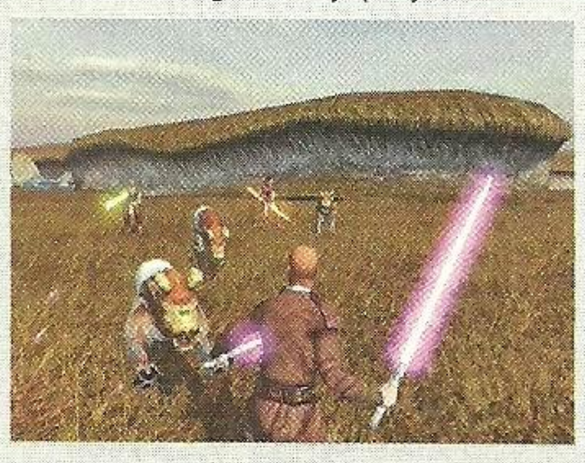


STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

Na przykładzie Knights of the Old Republic doskonale widać, że czasami developer nie jest najlepszą osobą do prezentowania swojej gry podczas wystawy.



Najczęściej będzie na upartego pokazywał to, co jemu wydaje się najlepsze i najbardziej nowatorskie w grze, nie zdając sobie sprawy z kilku rzeczy:
1. Że na wystawie na jedną grę przypada średnio 15 minut czasu odwiedzającego, który chciałby zobaczyć jak najwięcej z danej pozycji, a nie być zmuszanym do dziesięciominutowej zabawy w edytorze postaci
2. Że to, co jemu wydaje się supermencio okej kul nie zawsze musi być tak odbierane przez widza.
Krótko mówiąc, sympatyczny młodzieniec z Bioware zaprezentował mi edytor postaci. Bardzo ciekawy, muszę dodać. W tym edytorze można zmieniać wygląd bohatera. Czy wspomniałem już, że można wybrać kolor jego odzieży? Nie zapominajcie także o tym, że może być to zarówno człowiek, jak i jedna z wielu pokrak zamieszkujących galaktykę. W skórcie: piękny, rozbudowany edytor.
OK. Na moje wyraźne żądanie developer zmitygował się i przeszedł do samej gry. Naturalnie KotOR była pokazywana już rok temu, ale zawsze przyjemnie jest prześledzić ewolucję pozycji, która zapowiada się na jedną z najciekawszych propozycji ze świata Star Wars.
Bioware to spece od Baldurs Gate czy Neverwinter Nights – najlepszych



PeCetowych erpegów, możecie więc być pewni, że ich nowa gra nie zawodzi.
Akcja ma miejsce blisko cztery tysiące lat przed wydarzeniami z Trylogii, co pozwoliło autorom na sporą swobodę – choć naturalnie nad każdym szczegółem głowi się specjalnie na tę okazję sprowadzony konsultant z LucasArts. Głowi się nad tym, żeby nic nie wchodziło w najmniejszy nawet konflikt z opublikowaną już dokumentacją na temat świata Star Wars – czyli licznymi książkami, komiksami i oczywiście filmami. Bohater zaczyna jako żądny wiedzy chłopaczyna, który staje się coraz potężniejszym rycerzem Jedi. Wszystkie dokonywane przez niego wybory mają wpływ na to, którą ścieżką Mocy podąży. O tryumfie jasnej bądź ciemnej strony Mocy zadecyduje gracz, który podczas swoich galaktycznych wojaży napotka dziewięciu poszukiwaczy przygód. Naturalnie można ich zwerbować do drużyny śmigającej podobnym do Falcona statkiem kosmicznym.
Walka jest toczona w czasie

rzeczywistym, ale gracz może ją zapauzować by wybrać ataki specjalne. Można także wybrać trzy ataki, które zostaną wyprowadzone po kolei na różnych przeciwników. Będzie ponad 40 sposobów używania Mocy w walce (można to porównać oczywiście do Summonów), a ja byłem świadkiem pięknych błyskawic, którymi nasz Jedi gromił pachołków Ciemnej Strony.
KotOR wygląda bardzo ładnie i z pewnością jest potrzebne praktycznie pozbawionemu erpegów Xboxowi.

METAL GEAR SOLID TWIN SNAKES

Enigmatyczne zapowiedzi Kojimy i Miyamoto dotyczące nowego epizodu Metal Gear można wsadzić między bajki – The Twin Snakes to remake poczciwego MGSa.

Co samo w sobie nie jest złą sprawą. Chcecie tego, czy nie, Metal Gear Solid na dzisiejsze standardy wygląda dość topornie i staroszkolnie. Najlepiej obnażył to MGS2. Zatem podobnie jak Capcom w przypadku Resident Evil, tak i Konami zabiera się za unowocześnienie MGS'a. I wbrew pozorom nie opiera się to tylko na podciągnięciu grafiki do wysokiej rozdzielczości, ale na dokładnym i niemal całkowitym przemodelowaniu obiektów i postaci. Ba, nawet dźwięku – niedawno aktor podkładający głos pod Snake'a potwierdził, że miała miejsce sesja, podczas której wszystkie „partie wokalne" nagrano zupełnie od nowa – z użyciem odpowiedniego sprzętu, który zapewni posiadaczom GCN pełne Dolby Pro Logic.
Nie jestem szczęśliwy z jednego powodu – przerabianiem gry nie zajmuje się sztab grafików z Konami, ale amerykanie z Silicon Knights. I nie, wcale nie żałuję, że nie robią tego japończycy. W tym przypadku akurat żal mi Amerykanów. Ich Eternal Darkness to dla mnie najbardziej klimatyczny, a momentami najlepszy horror z jakim miałem do czynienia. Niestety – nie sprzedał się dobrze.

Co oznacza, że Silicon Knights zamiast projektować całkowicie nowe, oryginalne pozycje, muszą zapracować jakoś na chlebek odwalając czarną robotę.
A jak prezentuje się The Twin Snakes? Jeśli mam być szczery, to chyba za wcześnie na formułowanie daleko idących wniosków. Demo było bardzo krótkie i zdecydowanie niedokończone. O ile modele postaci rzeczywiście trzymają poziom tych z MGS2, to reszta zdaje się być o dobrych kilka klas niżej. Przede wszystkim tekstury – wydaje się, że gra nie korzysta z tekstur w wysokiej rozdzielczości i przez to sporo traci. Z drugiej strony weźmy pod uwagę fakt, iż baza wojskowa w MGS nie obfitowała w zielone łąki, czy panoramę gór. To stalowo-szara, przybrudzona smarem konstrukcja. Oczywiście zmienił się nieco model sterowania. Snake potrafi wszystko to, co w MGS2 – czyli przede wszystkim celować do nieprzyjaciół w trybie fpp, z rękami i bronią widocznymi na ekranie. Zaobserwowałem kilka nowych krótkich animacji liczonych przez konsolę. Zapowiada się to wszystko nieźle, ale nie rewelacyjnie. A szkoda.

■ Oprócz OTOGI SEGA nie posiadała się z radości mogąc zademnostrować nam swoje nowe gry sportowe ze słówkiem 2K4, a także bajkową zręcznościowkę **Billy Hatcher and the Giant Egg** (GCN), shooter tpp **Vectorman** (PS2), przygodówkę **Headhunter 2** (PS2), nowego Sonica w **Sonic Herores** (PS2, Xbox, GCN), **Virtual On Marz** (PS2), **Phantasy Star Online III** (GCN) oraz pierwszy film z remake **Altered Beast** (PS2).

OTOGI MYTH OF THE DEMONS

OTOGI zostało jakiś czas temu wydane w Japonii przez From Software, a za dystrybucję gry na anglojęzycznych terytoriach zabrała się Sega.

■ **Developer:** From Software
■ **Platforma:** Xbox
■ **Termin:** wrzesień 2003

Z pewnością to się opłaci – jest to jedna z najbardziej oryginalnych pod względem designu i po prostu rajcownych zręcznościówek tegorocznego E3.
Sega zaprezentowała tylko jeden poziom, ale w japońskiej wersji znajduje się ich blisko trzydzieści – na pewno nie zabraknie ich i u nas. Ninja do zadań specjalnych - Raiko zostaje wysłana do spacyfikowanej przez demony wiochy w celu ich eksterminacji. OTOGI to gra tpp z klasycznym strerowaniem, kilkoma rodzajami ataków i magii. Atak może być lekki albo mocny, ale dłużej charge'owany. Kapitalnie rozwiązano skoki. Raiko wybija się bardzo wysoko w powietrze, a po roztrzaskaniu kolejnego demona może jakby odbić się od niego, aby potem, przy pomocy odpalanych triggerami dashy płynąć dalej... Wszystko to sprawia wrażenie latania, znakomite wrażenie zresztą. Przyjemność płynie przez kabel od joypada i rozchodzi się od kierującej nim ręki aż do mózgu.

Przeciwnicy też wyglądają nieziemsko pięknie. Latające demony przypominają wielkie, rozdęte czachy, ale brakuje im stricte komiksowych rysów jakimi często jesteśmy karmieni przez amerykańskie bądź amerykanizowane gry. Pu wyrżnięciu wszystkich z wielkiego magicznego kręgu wydostał się olbrzymi i bardzo szybki boss, którego pokonanie wiązało się z częstym dashowaniem.
Co w tym takiego pięknego, zapytacie? No wszystko. Nie wspomniałem jeszcze o tym, że pod wpływem mocnych ataków domy dosłownie rozwalały się na kawałeczki. Ale mniejsza o to – gracja ruchów bohaterki jest nie do pobicia. Styl i design otoczenia – wzorowy, to mroczna i bardzo egzotyczna baśń. Pierwszorzędna grafika i efekty świetlne również zasługują na głęboki podziw i szacunek.

■ **Developer:** Square Enix
■ **Platforma:** PS2
■ **Termin:** wiosna 2004

DRAKENGARD

Po części Panzer Dragoon, po części siekanka, a na dodatek doprawiona elementami RPG? Tylko od Square Enix...

Drakengard nazywał się wcześniej Drag On Drag-On, na szczęście jednak ktoś tam pomyślał jak głupio to brzmi. Ten przedziwny, ale doskonale zapowiadający się erpeg opowiada historię podobną do filmu "Dragonheart". Trwa wojna.

Śmiertelnie ranny młody rycerz Kyme zamienia się sercami ze smokiem (buhahaha... no wiem, przepraszam), w wyniku czego zostają zespoleni w wielką siłę. Kosztuje go to utratę mowy, ale w zamian zyskuje olbrzymie możliwości. No i wiernego druha.
Teraz najlepsze: Drakengard to action RPG - czyli walki są stricte zręcznościowe. Powietrzne potyczki rozwiązano jak w Panzer Dragoon, a do tego dochodzi jeszcze balet z mieczem w garści pośród tłumu nieprzyjaciół. Naturalnie nie zabraknie eksploracji i jakichś form komunikacji (bo chyba nie rozmów, skoro nasz człowiek nie może mówić), które pchną fabułę do przodu. A walka toczy się o dobro królestwa.

■ SYPHON FILTER OMEGA STRAIN

Uczesniczyliśmy w cholernie trudnych strzelaninach na ulicy i w metrze. Tym razem do akcji wkracza nie sam Gabe Logan, ale jego uczniowie i współpracownicy. Nowy Syphon Filter po kilkunastu minutach testowania nie różni się praktycznie niczym od swoich trzech poprzednich części. No, może postacie nie biegają już w tak pokraczny sposób, jak robił to nasz brat Gabriel. Różni się natomiast grafika, która naprawdę wyglądała konkretnie. Odbicia w kałużach, doskonała animacja postaci. Oczywiście na plazmach z progressive scanem. Mam też nadzieję, że oprócz trybu Online zostanie coś dla graczy bez Sieci. A, były też świetne efekty dźwiękowe broni. **[PS2]**

■ ARC THE LAD: TOS

Japońskich erpegów było praktycznie jak na lekarstwo, ale oprócz Final Fantasy X-2, Drakengard i Star Ocean znalazł się jeszcze jeden. Seria Arc The Lad jest prawie nieznana poza granicami Kraju Kwitnącej Wiśni - dopiero u schyłku życia PS one Working Designs zdecydowało się wydać wszystkie jej części w USA. O Europie można zapomnieć. A szkoda - wydawane po jednej przez kilka lat te gry z pewnością osiągnęłyby sukces. Arc The Lad: Twilight of Spirits wyglądał ślicznie i dość mrocznie. Główny nacisk położony został na rozbudowany wątek fabularny, ale są także momenty akcji, a nawet szczypta strategii. Sony udało się zapewnić największą bibliotekę erpegów. **[PS2]**

■ BG: DARK ALLIANCE 2

Dobrze widzieć kontynuację tej znakomitej pozycji. Więcej, więcej i więcej - oto hasło przewodnie developerów przy pracy nad sequelem. Więcej klas postaci (pięć - w tym nekromanta potrafiący przywoływać do życia trupki, by walczyły przy jego boku, a także barbarzyńca wymachujący na wszystkie strony toporzyskiem), więcej poziomów do zwiedzenia (blisko 60 - w tym także na powierzchni, a nie ciągle w lochach) oraz nowe bronie, przedmioty i tak dalej. Grafika dalej zasługuje na uznanie (ach ten efekt wody... przepiękny strumień płynący przez zieloną łąkę) i zasady trzeciej edycji podręcznika Dungeons & Dragons mają przyciągnąć chętnych. Są chętni? My też. **[PS2 i Xbox]**

■ SNIPER ELITE: BERLIN 1945

Ciekawy pomysł. Druga wojna światowa zbliża się do końca. Ostatnią twierdzą faszystów jest Berlin, okrążony przez ruską armię. Gracz wciela się w amerykańskiego snajpera zatrudnionego przez OSS (ówczesny odpowiednik CIA) do działań wymierzonych przeciwko... Nie, nie faszystom. Przeciwko NKWD, czyli stalinowskiej policji politycznej. Zabawa jest podzielona na dwie części: skradaną i strzelaną. Snajper musi podkraść się i zająć pozycję, następnie uspokoić oddech, zmierzyć prędkość wiatru, wprowadzić odpowiednie poprawki i (...o panie daj mi siłę...) oddać strzał (...wymierz swój gniew przeciw nim). No i oczywiście uciec z miejsca wykonania zadania. **[Xbox i PS2]**

nowa era

Lato. Słoneczko. Plaża. Półnagie dziewczyny i nieodparta chęć rozpoczęcia gry... Niekoniecznie wstępnej. Wyciągamy GameBoya? Nieee, zaczną patrzeć na nas, jak na wiecznego małego chłopca. [txt: OG, wspomaganie: Gulash]

Wyciągamy telefon i udając, że piszemy smsa gramy do upadłego. Tak, ale do tego potrzebny nam będzie odpowiedni aparat. Cudowna zabawka N-Gage jeszcze długo pozostanie poza zasięgiem zwykłych graczy, choćby ze względu na wysoką cenę. Za jakiś czas na pewno będzie mniej zaporowa. Nie warto jednak bezczynnie czekać do tego momentu, ponieważ już teraz większość komórek, nawet z tak zwanej niższej półki (relatywnie tanich, przeznaczonych dla szerszego grona odbiorców) oferuje oprócz już standardowo wgranych programów, możliwość dodawania sobie wielu nowych aplikacji zapisywanych w pamięci telefonu. Przyjrzyjmy się bliżej temu tematowi. Najpierw trochę historii.

Przeszłość

Pierwsze gry w telefonach zaczęły powstawać jakieś cztery lata temu i były zapisane na stałe w pamięci aparatu. Za jednego z pionierów umilania czasu w podróży można uznać Nokię 5110, która posiadała chyba najsławniejszą komórkową grę – Snake. Nie był to prekursor MGS'a. Zabawa polegała na kierowaniu wężem i zbieraniu jak największej liczby jabłek, nie uderzając w ścianę lub ogon. Gra nadal jest dość popularna - jej reinkarnacje ciągle są umieszczane w najnowszych telefonach Nokii.

Z biegiem czasu praktycznie każdy producent telefonów zaczął dodawać gry do swoich produktów. Okazało się bowiem, że jest to dodatkowy atut skłaniający do zakupu.

Pamiętam, jak jakiś czas temu bardzo duże wrażenie zrobiła na mnie gra Labirynt. Należało się wydostać z sieci korytarzy, ale nie to było rewolucyjne. Chodziło o sposób pokazania środowiska. Widok był FPP, a otocznie trójwymiarowe. Mały czarno-biały ekranik, miniprocesorek, a tu prawie taki Wolfenstein wyskakuje... Przez długi czas królowały wszelkie gry logiczne, karcianki, puzzle i układanki. Bardzo pozytywna sprawa, ale tak naprawdę chyba niewiele osób przepada za taką rozrywką. Należało szybko pójść do przodu, ponieważ kiedy komórki zaczęły stawać się coraz popularniejsze wśród młodzieży, stało się jasne, że znaczenie prościutkich programików może decydować o pozycji danego modelu na rynku. Teraz każdy nowy aparat wprowadzony do sprzedaży pozwala na daleko idącą ingerencję w oprogramowanie. Da się dowolnie usuwać oraz wgrywać wszelkie aplikacje przystosowane do działania w mikrośrodowisku aparatu.

Teraźniejszość

Prawdziwa rewolucja nastała w momencie wprowadzenia do mobilnych słuchawek standardu zwanego Java. Java jest językiem programowania stworzonym przez firmę SUN. Aplikacje pisane w tym języku wymagają do poprawnej pracy specjalnego środowiska (tzw. Wirtualnej Maszyny Java). Do telefonów komórkowych została stworzona specjalna wersja tego środowiska, która zainstalowana jest w samym aparacie, umożliwiając uruchamianie programów napisanych w Javie, a dokładniej w jej przenośnej wersji (tzw. JAVA MIDP). Programy takie określa się jako "midlety". Jakie możliwości ma program napisany w JAVA MIDP? Obecnie telefony posiadają obsługę JAVA MIDP w wersji 1.0. Umożliwia ona tworzenie prostych aplikacji wyświetlanych na ekranie telefonu. Aplikacje poza obsługą ekranu i klawiszy w zasadzie nie mogą odwoływać się do pozostałych funkcji telefonu. Czyli większość gier w tym formacie nie ma żadnych dźwięków, czy to zwykłych, czy polifonicznych [1] i obsługi wibracji. Niektórzy producenci dołączają własne rozszerzenia standardu MIDP (np. Nokia czy Siemens) umożliwiające obsługę wibracji, podświetlenia, grafiki

RÓŻNICE

Z telefonami jest podobnie jak z konsolami - jedna i ta sama gra może występować na różnych platformach w zmienionej formie. Zdarzają się i obcięte konwersje. Dla porównania zobaczcie, jak wygląda ta sama pozycja na GBA i dwóch aparatach oferujących różne możliwości.

■ Splinter Cell na GBA...

■ ...na Nokii 3510i

■ ...i na Motoroli T720.

TERMINOLOGIA

[1] Dzwonki polifoniczne
To nic innego jak melodyjki w formacie midi, które można wgrać do słuchawki. Powstało nawet kilka prostych programów, które zmieniają mp3 w taki pliki. Midi są bardzo oszczędne, jeśli chodzi o rozmiar, a to dzięki temu, że jest to zapis samej linii melodycznej plus dźwięki odpowiednich instrumentów. Czyli nie usłyszymy tu żadnych wokali, tylko proste utwory instrumentalne.
Brzmi to o wiele lepiej niż piskliwe tony wydawane przez telefony poprzedniej generacji, ale jeszcze daleko do cyfrowej jakości.

[2] IrDA
Skrót od Infrared Data Asociation. Jest to założona w 1993 roku organizacja producentów urządzeń wykorzystujących przesyłanie danych za pomocą fal podczerwonych. Termin IrDA używany jest również jako nazwa połączenia realizowanego właśnie za pomocą światła w paśmie podczerwieni. Port podczerwieni jest stosowany we wszelkiego rodzaju pilotach, był montowany w Gameboyu Color, jest dodawany jako opcja do większości PeCetów, oraz znajduje się w dużej liczbie aparatów. Biorąc pod uwagę wymagania współczesnego użytkownika technologia ta robi się powoli przestarzała i niewygodna. Odległość, w jakiej mogą znajdować się urządzenia nie przekracza kilku metrów, a porty muszą być skierowane bezpośrednio na siebie. Niektórzy wykorzystują IrDĘ do multiplayerowego grania w Snake'a.

[3] Bluetooth
Jest to niejako przedłużenie technologii IrDA, ale transmisja danych zachodzi przy pomocy fal radiowych. Bluetooth gości w świecie telekomunikacji i komputerów od dobrych kilku lat, lecz zastosowanie znajduje od niedawna i to w dość ograniczonym zakresie. Na naszym podwórku znalazł zastosowanie tylko w niedawno wprowadzonych do sprzedaży padach bezprzewodowych zaproponowanych najpierw przez Nintendo, a potem przez Logitecha.
Bluetooth jest to standard wspólny dla wszystkich urządzeń, które z niego korzystają. Pewnie ciekawi Was, skąd wzięła się ta dziwna nazwa.

(np. Interfejs Nokii do rysowania prostych figur 3D zawarty w Nokii 3410) lub książki telefonicznej (telefony Siemens, w ograniczonym zakresie). Aplikacje mają także możliwość połączenia się z Internetem (protokół HTTP).
Czy na każdym modelu telefonu, tak jak na konsolach, trzeba uruchomić właściwą wersję gry? Niekoniecznie – Java jest pewnym standardem, opisującym jednak tylko podstawowe funkcje graficzne. Gry, które zostały napisane w standardzie Java powinny pracować na każdym telefonie z jego obsługą. Ale jeszcze raz powtórzę: nie zawsze będą posiadać dźwięk, czy rozmiar obrazu przystosowany do wyświetlacza telefonu.

Jak załadować aplikację do telefonu?

Istnieją dwa sposoby. Pierwszy, to wgranie aplikacji za pomocą połączenia telefonu z komputerem poprzez odpowiedni kabel, IrDA[2], czy Blutooth[3]. Ta ostatnia możliwość dostępna jest w zasadzie tylko w droższych modelach. W każdym z tych przypadków będzie potrzebny PeCet i odpowiednie oprogramowanie, ale za wgrywanie aplikacji nic nie płacimy.
Drugi sposób to ściągnięcie programu z odpowiedniej strony WAP[4] (odpowiednik japońskiego I-mode[5]). Dostępne jest w większości modeli. Do tej pory wgrywanie czegokolwiek przez WAP wiązało się z ogromnymi kosztami za połączenie naliczane od jednej minuty. Tu z pomocą przyszedł GPRS[6], w którym opłata za połączenie jest naliczana za ilość przesłanych danych. Najczęściej za jedną jednostkę operatorzy pobierają 10kb, na szczęście gry nie są zbyt duże. Największe z jakimi się spotkałem miały troszkę powyżej 100kb.
Istnieją zarówno gry darmowe, jak i komercyjne. Opłata za te ostatnie pobierana jest najczęściej przez operatora bądź portal, który oferuje opcję ściągnięcia tytułu. W Polsce gry na telefon kosztują od 3 do blisko 20 złotych.
Wiele komercyjnych gier dzieli się na mniejsze części tak, aby zmieściły się małej pamięci telefonu. Przykładów nie brak, ale flagowe pozycje to Stuntman, gdzie każda z czterech części odpowiada jednemu filmowi, oraz THPS4. Tony podzielony jest na trzy części, zawierające po dwie miejscówki.

Przyszłość

Wydaje się, że gry w telefonach będą stanowiły coraz większą alternatywę dla gier na komputerach i konsolach. Do jakości GBA jeszcze daleko, ale raczej ze względu na małe ilości pamięci oferowanej przez większość aparatów niż przez możliwości procesora czy ekraniku. Na najnowsze aparaty zaczynają powstawać gry, które są znane z naszych konsol. Namco właśnie zapowiedziało wypuszczenie komórkowej wersji Ridge Racer. Sega utworzyła specjalny oddział Sega Mobile zapowiadając wydanie Sonica, Real Tenis, Super Monkey Ball i masy innych pozycji. Nokia już niedługo wprowadzi na rynek N-Gage, czyli telefon przeznaczony do gier. Zapowiadane jest wprowadzenie gier sieciowych umożliwiających grę online poprzez telefony, w tym nawet z przeciwnikami siedzącymi za klawiaturami komputerów. W Internecie dostępnych jest też coraz więcej serwisów oferujących gry dla telefonów.
Gry na komórkach, to nowa gałąź rozrywki, posiadająca ogromne zalety – duży potencjał, interesujące możliwości i przede wszystkim mobilność. Pobieranie gier przez graczy to również zyski dla operatorów telefonicznych, serwisów internetowych czy firm programistycznych.
Nokia w swoich najdroższych modelach promuje system Symbian[7] (N7650), jeszcze bardziej zwiększający możliwości telefonu, zbliżając je do możliwości komputerów PC. Z drugiej strony Sony Ericsson atakuje ze swoim Mophunem[8]. Producenci kart graficznych zapowiadają specjalne karty graficzne dla komórek, wyposażone w funkcje 3D. Powstała też specjalna odmiana środowiska graficznego OpenGL nazwanego OpenGL ES, umożliwiająca stosowanie grafiki 3D w urządzeniach przenośnych. Niedawno została wydana pierwsza komórka posiadająca dwa procesory. Jeden stosowany do zwykłych funkcji aparatu, a drugi wykorzystywany w bardziej wymagających aplikacjach. Tylko czekać, aż aplikacje na komórki zaczną korzystać z innych nowych technologii, jak MMS[9] czy robienie fotek...

APARATY

Oto lista aparatów, na których można - z lepszym lub gorszym skutkiem - grać.

Motorola T720
Motorola T720i / T722i
Nokia 3410
Nokia 3510i
Nokia 3650
Nokia 5100
Nokia 6100
Nokia 6310i
Nokia 6610
Nokia 7210
Nokia 7250
Nokia 7650
Nokia 9210i
Samsung SGH-S100
Sharp GX10
Siemens C55
Siemens M50
Siemens MT50
Siemens S55
Siemens SL45i
Sony Ericsson P800

Kilka słów na koniec

Pierwsza sprawa. Dajcie znać, co myślicie o graniu na komórkach. Jeśli zajdzie taka konieczność, pociągniemy ten temat. Podzielcie się także swoimi doświadczeniami, przemyśleniami, wątpliwościami. Adres znacie – **originalgangsta@wp.pl**. Proszę o pisanie bezpośrednio do mnie. Nawet nie wiecie, jak łatwo może się zgubić mail, kiedy wyślecie go do naczelnego lub jego zastępcy.
Druga sprawa. Chciałbym podziękować webmasterowi strony aplikacjegsm.pl (serwis jest wortalem opisującym aplikacje do telefonów komórkowych) za nieocenioną pomoc przy powstaniu tego artykułu, jak również wielu innym ludziom, którzy chowają się w różnych zakamarkach Internetu zwanych forami.
Zapraszam do zapoznania się z grami i telefonami...

UŻYWANA W ŚWIECIE KOMÓREK

Otóż, nadano ją na część jednego ze skandynawskich władców, Haralda Sinozębego. Nad Bluetooth czuwa organizacja Bluetooth SIG (Special Interest Group), która zrzesza takich producentów, jak 3Com, Agere, Ericsson, IBM, Intel, Microsoft, Motorola, Nokia i Toshiba. Bluetooth pracuje w paśmie, w którym nie wymagane jest posiadanie koncesji (2.4 GHz). Maksymalna odległość między urządzeniami wynosi 10 metrów, choć przy pomocy wzmacniaczy da się ją zwiększyć do 100m. Można sobie chodzić po domku i jednocześnie komunikować się ze swoim PeCetem, a przez niego z Internetem.

[4] WAP

Skrót oznacza: Wireless Application Protocol. Jest to specjalny protokół do transmitowania stron internetowych napisanych w języku WML. Przeglądarka WAP w telefonie działa podobnie jak przeglądarki Internetowe znane z Pecetów – tyle, że strony są bardzo ubogie. Najczęściej WAP'u używa się do sprawdzania wiadomości ze świata, poczty, odjazdów pociągów, ściągania oprogramowania Java i tak dalej. Dzięki GPRS strony są coraz zasobniejsze w grafikę oraz wszelkie treści.
W najnowszych wersjach WAP pozwala już na tworzenie kolorowych stron z prostymi animacjami.

[5] I-mode

Usługa oferowana przez japońską sieć Docomo. Bardzo popularna w Kraju Kwitnącej Wiśni. Strony I-mode tworzone są przy użyciu uproszczonej wersji języka HTML. Koszty połączenia naliczane są w zależności od ilości przesłanych danych. W przeciwieństwie do operatorów europejskich operator Docomo sam wybiera dostarczycieli treści, z którymi następnie podpisywane są odpowiednie umowy. Dzięki temu użytkownicy mogą być pewni, że otrzymają usługi na odpowiednim poziomie. I-mode przeważnie wykorzystywany jest do komercyjnych celów. Da się przez niego zrobić zakupy, zamówić jedzenie, przesłać dane czy przeprowadzić transakcje.

[6] GPRS

Czyli General Packet Radio Service. Jest to usługa polegająca na szybkim przesyłaniu danych, gdzie płacimy za ilość przesłanych danych, a nie za czas spędzony online. W ten sposób możemy mieć przez cały dzień otwartą sesję GPRS i czekać na maila, a nie zapłacimy za to nawet złotówki! W przypadku GPRS dane dzielone są na pakiety i wysyłane, a po dotarciu do odbiorcy ponownie składane. GPRS zdobył sobie popularność wśród użytkowników komórek.

[7] Symbian

Symbian jest środowiskiem rozpowszechnianym przez Nokię. Obecnie dostępny jest w Nokii 7650. Aplikacje dla Symbiana pisane są w języku C++. Symbian jest bardziej zaawansowany od Java, umożliwia pełną integrację z telefonem. Niektórzy producenci telefonów komórkowych wykupili już licencje na zastosowanie Symbiana w swoich aparatach (między innymi Samsung i Siemens), więc niedługo należy się spodziewać rozpowszechnienia telefonów pracujących w tym systemie. Telefony z Symbianem są kompatybilne z Java, gdyż zawierają obsługę tego języka.

[8] Mophun

Mophun jest platformą do obsługi gier na mobilne urządzenia. System został stworzony przez szwedzką firmę Synergenix, która początkowo zajmowała się opracowaniem przenośnej konsoli do gier. Gry pisane w Mophun mają znacznie lepszą grafikę od gier w Java J2ME, ponieważ system został opracowany tylko do zastosowań rozrywkowych. Jako język programowania zastosowano C++ z możliwością używania Asemblera. Takie zestawienie daje bardzo duże możliwości wykorzystania mocy aparatu. Twórcy Mophuna twierdzą, że ich gry są nawet kilkadziesiąt razy wydajniejsze od popularnych midletów Java. Wymagania względem mocy aparatów telefonicznych nie są duże.
Mophun nie jest jednak instalowany we wszystkich telefonach, gdyż jest systemem zamkniętym - nie można go w prosty sposób użyć w każdym telefonie, a twórcy żądają opłat licencyjnych.
Mophun dostępny jest właściwie tylko na telefonach Sony Ericsson. Zadebiutował w popularnym modelu T300, później we flagowym P800, który posiada obsługę Mophuna niejako dodatkowo do systemu Symbian. Programy napisane dla Mophuna muszą uzyskać specjalny certyfikat, co zapewnia wysoką jakość aplikacji, a także poprawność kodu. Czy Mophun ma przed sobą świetlaną przyszłość? Aplikacje na ten system na pewno nie znikną z rynku. Synergenix zapowiedział rozszerzenie możliwości o funkcje 3D.

[9] MMS

Oznacza to Multimedia Messaging Service. Jest to rozwinięcie pomysłu na wysyłanie krótkich wiadomości tekstowych SMS. MMS umożliwia przesyłanie nie tylko wiadomości tekstowych, ale także obrazów, animacji, dźwięku lub innych danych. Formą przejściową między SMS i MMS był EMS, który nie zdobył sobie zbyt dużej popularności, także mogliście o nim nawet nie usłyszeć. Również MMS nie jest w tej chwili zbyt popularny, a to ze względu na małą ilość aparatów, które korzystają z tej technologii. Naturalnie niedługo może stać się nie mniej uwielbiany przez tłumy, jak stary i dobry SMS.

gry

Skoro znamy już podstawy całej zabawy, czas zanurkować do bogatej biblioteki gier. Sprawdziliśmy kilka, przede wszystkim komercyjnych pozycji, od których oczekiwaliśmy wysokiego poziomu. Wrażenia są mieszane. Prezentują one poziom GameBoya Color lub gorszy, ale pamiętajcie - to aparat telefoniczny, a nie specjalizowana konsola do gier video. Wszystko ma zmienić dopiero N-Gage, ale czy przewróci świat do góry nogami? To się okaże...

Być może zastanawiacie się, jak skala ocen gier na komórki odnosi się do Waszych wcześniejszych doświadczeń oraz skali ocen stosowanej w Neo Plus. Gry pod Java oceniam uwzględniając inne podobne tytuły na komórki. Trudno byłoby tą skalę odnieść nawet do tytułów z GBC, mimo, że graficznie prezentują wyrównany poziom.
Praktycznie wszystkie recenzowane tutaj gry nie mają dźwięku i są diabelnie krótkie. Jeśli wystawiam Splinter Cell ocenę 9/10 to jest to - jak na godzinkę grania - bardzo miodna pozycja. I wyznacznik jakości.

Stuntman 6/10

Trafiamy na plan zdjęciowy wcielając się w kaskadera. Reżyser wyjaśnia nam, co mamy wykonać. A jest to zazwyczaj - przejechać przez ulice, ominąć przeszkodę, rozwalić jakieś pudła lub zakręcić na ręcznym.
Grę morduje kamera - jest umiejscowiona wysoko nad pojazdem, a i tak nie ma zbyt dobrego widoku na teren. Przy okazji w każdej scenie musimy wykonać prawidłowo kilkanaście różnych czynności... Gotowi na powtarzanie każdej sceny po piętnaście razy?
Stuntman jest dobry, tylko trochę za ambitny. Autorzy wyraźnie zbyt wysoko postawili sobie poprzeczkę, co w dużej mierze przyczyniło się do skurczenia przyjemności.
Zabawa podzielona jest na cztery mniejsze części tak, aby zmieścić się w pamięci telefonu. Kiedy skończymy pierwszy film, otrzymujemy kod. Ściągamy drugi kawałek, wpisujemy go i możemy kontynuować zabawę. W każdej części jest do wykonania sześć scen, oraz trzy bonusowe zadania. Zabawa jest długa, tylko monotonna i za trudna.

Siberian Strike 7/10

Jest to typowa strzelanka z widokiem z góry. Sterujemy samolotem z okresu II WŚ.

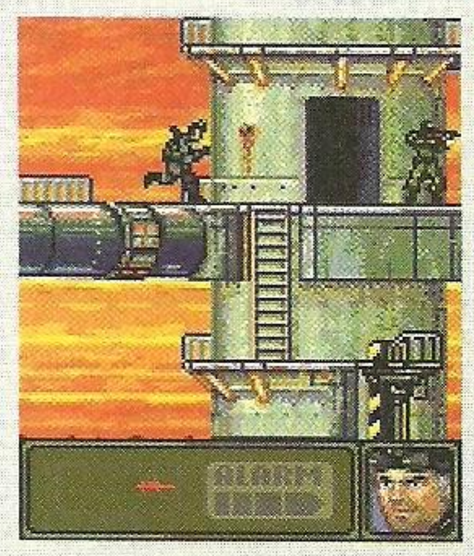
Wybieramy jednego spośród trzech pilotów z różnymi statystykami (szybkość, moc dział i obrona) i zwiedzamy osiem różnych poziomów. Spotkamy na nich wiele wrogich maszyn latających i lądowych - działa, czołgi, pojazdy opancerzone. Jest wiele power-up'ów, da się dozbrajać swój samolocik, a nawet używać super broni (lasery, bomby). Nie obędzie się bez kilku bossów. Zabawa jest bardzo przyjemna - SS nie jest proste, ale po chwili treningu stawimy czoła każdemu wyzwaniu. Tytuł jest idealny dla kogoś, kto gustuje w staroszkolnych strzelankach.

The King of Fighters 6/10

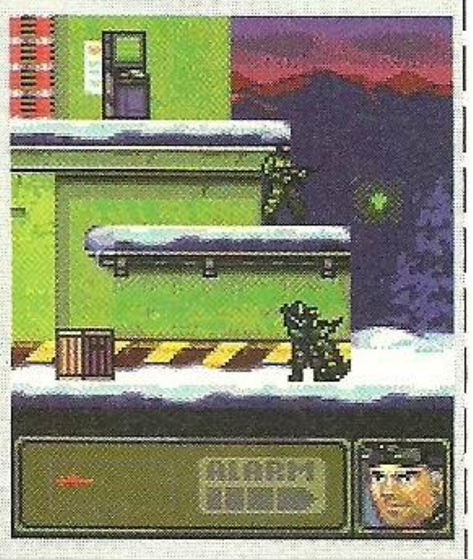
Jedna z lepszych dwuwymiarowych bijatyk na świecie skonwertowana do Javy i wepchnięta do małego telefoniku. Nie spodziewajcie się cudów, arcade'owego klimatu czy konsolowej grafiki. Jeśli miałbym tę wersję porównywać do czegokolwiek, to byłby to port tej mordoklepki na Neo Geo Pocket Color. Postacie są pokurczone, narysowane w konwencji superdeformed. Mają krótkie łapki i nóżki. Co nie przeszkadza w zadawaniu ciosów, ponieważ przy atakach delikatnie się wydłużają. Niestety - malutka pojemność aplikacji Java daje tu o sobie mocno znać. W KoF spotkamy tylko czterech zawodników – Kyo, Athene, Mai i Terrego. Przy czym tych dwóch ostatnich trzeba będzie najpierw odblokować. W bonusach znajdziemy jeszcze tryb dwóch na dwóch i to wszystko.
Podczas walki będzie napełniał się specjalny bar. Po jego całkowitym wypełnieniu będziemy mogli wykonać super cios. Jak się pewnie domyślacie wygląda to bardzo fajnie.
KoF jest jednym z najładniejszych tytułów na komórki. Chyba tylko Splinter Cell go rozkłada, ale to

Tom Clancy's Splinter Cell

Nie ma pana we wsi. SC był pierwszym tytułem, który wypróbowałem na Motoroli T720. Gra jest bardzo duża i ma dwie wersje dla różnych aparatów.
Do wykonania mamy sześć misji rozrzuconych w różnych lokacjach: kanały, fabryka, rafineria, Syberia. Tą ostatnią miejscówkę po prostu trzeba zobaczyć, ma niesamowity klimacik! Przed każdą misją dostajemy odprawę i dyrektywy oraz widzimy krótką animację, jak bohater dostaje się na teren swoich działań. Wachlarz ruchów Sama jest doprawdy imponujący. Komandos może się wspinać, strzelać, skakać, zwisać na rękach, chować w cieniu, oszałamiać wrogów lub podcinać im gardła. Przy okazji jest doskonale animowany. Jednak nie kończy się



na tym. Co powiecie na to, że zwisając da się kopnąć i oszołomić wroga? Gra jest skradanką pełną gębą. Tu trzeba powoli kombinować, obserwować przeciwników, wyczuć odpowiedni moment i wykonać prawidłowy ruch. Jak dla mnie jest to



totalny hit. SC na Motoroli tylko nieznacznie ustępuje wersji na GBA. Doskwiera brak jakichkolwiek dźwięków, ale da się to przeżyć. SC starczy na jakieś dwie godzinki rozrywki. Poniżej druga opinia o wersji na Nokię 3510i. **[9/10]**

Ostatnio zagrywałem się w Splinter Cell na N3510i. Nie powiem, mile się rozczarowałem. Gra się świetnie. Gierka chodzi bardzo płynnie, tylko czasem zwalnia, gdy komórka odświeża swoje położenie w BTS, ale trwa to chwilę. Bardzo szybka i ładna animacja występujących w grze postaci, a wszystko to upchane na niecałych 50kb. Jednakże zabawa bardzo szybko się kończy (na upartego starcza jej na 30 - 45 minut grania). [MichalDCK]

tylko dzięki szpiegowskiemu klimatowi. Tła mają swoje odpowiedniki w wersjach na duże konsole, więc każdy fan poczuje się jak w domu.
Jedyne, co powoduje, że nie będziemy mieli z tą wersją takiej radochy jak choćby z KoF z GBA, to sterowanie. Klawiatura komórki nigdy nie będzie tak wygodna, jak w wyspecjalizowanych tylko do grania urządzeniach. Chyba, że w N-Gage.

xXx 5/10

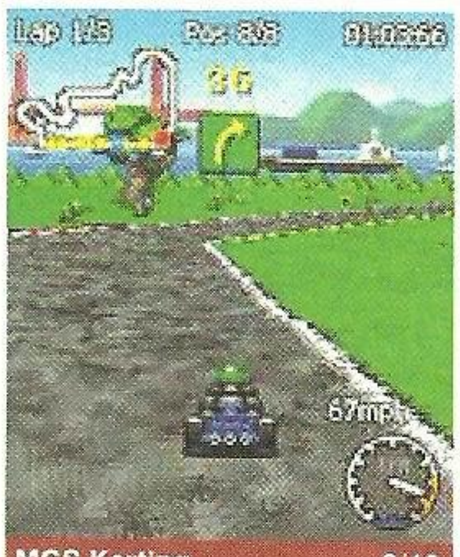
Podobnie jak film, gra nie jest specjalnie ambitna. Bazuje tylko na jeżdżonych scenach wyciągniętych z kinowego obrazu. Zasiadamy za kółkiem naszego pojazdu i gnamy przez kilka poziomów, na których do wykonania mamy odpowiednie zadania. A to musimy dotrzeć z jednego punktu do drugiego i źli panowie w swoich furgonetkach zamierzają nam przeszkodzić.
Do dyspozycji mamy karabiny i rakiety zamontowane w naszym aucie. Spy Hunter po prostu.
Grafika bazuje na podobnym silniku, co MotoGP. Auto widzimy z tyłu, a pod nim przesuwa się pseudo trójwymiarowa droga. Obiekty są płaskie, a gra monotnna i przeciętna.

TH's Pro Skater 4 9/10

Czy można przenieść tak skomplikowaną grę na mały ekranik komóreczki ze słabiutkim procesorem? Nie można, ale da się stworzyć coś równie miodnego. W THPS4 otrzymujemy jedynie fruwanie na halfpipe. Jest mnóstwo kombinacji, można tworzyć kombosy. Oczywiście tytuł posiada pełną licencję na zawodników – oprócz Tonego spotkamy tu Erica Kostona, Bama Magerę i kilku innych. Czterokierunkowym padem sterujemy skaterem, a klawisze 4, 7 i * odpowiadają za triki – grind, trik i ruch specjalny. Grafika jest ładna i kolorowa, szkoda tylko, że zawodnik jest tak mały. Oprócz odblokowywania bonusowych miejscówek da się zdobyć dodatkowe triki, a nawet specjalny kod wpisywany w wersji na duże konsole.
Gra jest podzielona na trzy części: West Coast, Euro Tour i Road Trip. W każdej znajdziemy dwie miejscówki, z których jedną należy odblokować.

Prince of Persia 9/10

Konwersja megahitu sprzed lat na komórkach i to w kolorze! Przed rozpoczęciem zabawy zapoznamy się z całkiem zgrabną historyjką. Sułtan natychmiast potrzebuje naszej pomocy, za którą oczywiście zostaniemy suto opłacani. Hehe, czas wyruszyć w drogę. Przedrzemy się przez sześć dość obszernych poziomów i jak zwykle będzie mnóstwo skakania, rozwiązywania prostych zagadek i walki.
Czy jest tu ktoś taki, kto nigdy choć przez chwilę nie bawił się w „Księcia Persji"? Wydaje mi się, nie – jestem pewien, że nie. PoP nadal jest świetny, pełen miodu i długi. Potrzeba będzie kilku godzin, żeby go skończyć, a do tego ciągle miło będzie do niego wracać. Tym bardziej, że niektóre rzeczy można, a nawet trzeba wykonać lepiej.
Obok Splinter Cell jest to najlepsza gra tego typu na telefony komórkowe. Pięknie podana klasyka.

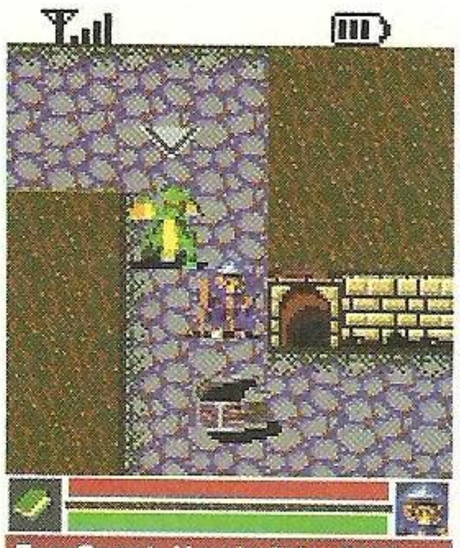


MGS Karting 8/10

Klon Mario Kart na komórki, a do tego multi przez BlueTooth? Jestem za. Do wyboru mamy właściwie tylko dwa rodzaje wyścigów – ze zbieraną na trasie bronią lub bez. Akcja jest pokazywana podobnie, jak w Mario Kart. Na początku wyścigu widzimy kawałek trasy, a po chwili kamera najeżdża na nasz pojazd. Grafika jest bardzo ładna. Trójwymiarowe podłoże, ciekawe tło gdzieś daleko na horyzoncie oraz fajne wehikuły. Animacja jest płynniutka, a przeciwnicy dość dobrzy, choć po trzydziestu minutach ćwiczeń odpadają w przedbiegach. Tak, ale po co BlueTooth? Dzięki tej zabawce da się zagrać jeden na jeden plus czterech prowadzonych przez „komputer" zawodników. Co ciekawe, nawet kiedy na trasie dzieje się dużo, gra zwalnia bardzo rzadko. A sama rozgrywka w multi dostaje skrzydeł. MGS Karting jest dostępny tylko na Nokie 7650 i 3650, więc nie zabawią się nią użytkownicy innych komórek. I nie ma nic wspólnego z Metal Gear Solid.

Puyo Puyo 8/10

Chyba wszyscy konsolowi gracze już dobrze znają tę serię, prawda? Ale dla tych, co przespali ostatnie dziesięć lat, PP jest klonem Tetrisa. Bardzo udanym zresztą, ponieważ nadal przyciąga do siebie rzesze fanów gier logicznych. Sega zawsze wiedziała, jak robić gry. Z góry spadają różnokolorowe żelki, które staramy się połączyć w większą ilość. Kiedy się uda – znikają. Tym, co spowodowało, że PP odniosło taki sukces jest rywalizacja. W tej edycji spotkamy sześciu różnych przeciwników, grających odmiennymi stylami i aby ich pokonać należy przyjąć inną taktykę. Ale, jak pokonać takich oponentów? To proste, rozwalając coraz większą ilość żelków spowodujemy, że spadną na pole przeciwnika, tym samym utrudniając mu zadanie. Kluczem jest tu takie ustawianie kolorowych mordek, aby tworzyły reakcje łańcuchowe. Jeśli zrobimy to poprawnie, możemy za jednym zamachem z przegranej pozycji przechylić szalę zwycięstwa na naszą stronę. Puyo Puyo to doskonała konwersja, a co najważniejsze starczy na o wiele dłuższy czas niż reszta tytułów na komórki.



EverQuest: Hero's Tale 9/10

„EverQuest trafił ostatnio na PS2 i to w wersji online. Czemu by zatem nie spróbować przenieść go na komórki." – powiedzieli programiści z Sony. A jak powiedzieli, tak zrobili. I bardzo dobrze.

Jeśli zastanawia Was tytuł tej pozycji, to śpieszę z wyjaśnieniami. Do naszego bohatera dzwoni dziwny osobnik i... Po chwili okazuje się, że został przeniesiony do fantastycznego świata, gdzie musi wypełnić ważne zadanie.

Najpierw należy nazwać naszego bohatera i wybrać mu klasę. Jeśli chodzi o to ostatnie, to znajdziemy tu tylko maga i wojownika. Zaczynamy w cienkiej koszuli na grzbiecie i z małym kozikiem w łapie. Właściciel zajazdu proponuje, abyśmy podszkolili swoje umiejętności w pobliskiej jaskini - co czynimy. W środku znajdziemy setki wrogów do pokonania i nie mniejszą liczbę skrzyń do otworzenia. Kiedy przejdziemy ten poziom, będziemy mieli już poważne uzbrojenie oraz trochę doświadczenia. Niewiele, ale wystarczy, aby wybrać się w długą podróż. A nawet kilka. Co jakiś czas będziemy dostawać nowe zlecenie. Trzeba będzie usunąć złego bossa, znaleźć jakiś przedmiot i odnieść do właściciela. Na nudę nie można narzekać.

EQ: HC w odróżnieniu od swoich odpowiedników na PC i PS2 jest erpegiem bez multiplayera. Styl rozgrywki skłania się raczej w stronę Diablo. Chodzimy po jaskiniach i sieczemy potwory w czasie rzeczywistym. Choć grafika nie prezentuje zbyt wysokiego poziomu, to zabawa jest przednia i długa.

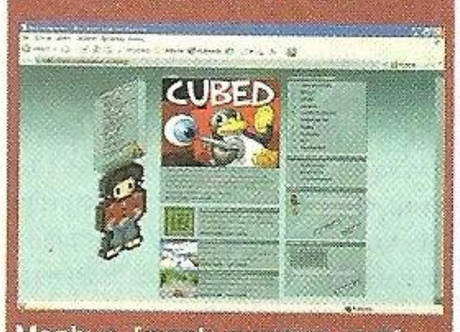
Rayman 3 8/10

Już przy pierwszym kontakcie widać, że mamy do czynienia z produktem dopieszczonym, w przeciwieństwie do większości aplikacji na komórki. Łatwo zauważyć, że animacja składa się z kilku klatek, lecz zbytnio nie razi. Bardzo rozsądnie rozwiązano także problem z dostępnością miejsca na informacje o naszym pupilu (zdrowie, życia). Użyto tutaj autoukrywanie paska podczas naszej aktywności. Plansze zostały starannie wykonane, mienią się przeróżnymi kolorami oraz są całkiem szczegółowe. Jeśli chodzi o miód, to mamy tu całą pasiekę wypełnioną słodkim trunkiem! O muzyce mogę tyle powiedzieć, że jest. Nie przypadła mi do gustu, więc przemilczę ten temat. Jeśli jednak przymkniemy oko na dźwięki wydobywające się z głośniczka (na szczęście da się je wyłączyć) oraz na to, że gierka szybko się kończy dostaniemy w zamian ogromną porcję miodnej rozrywki! [MrJarbi]

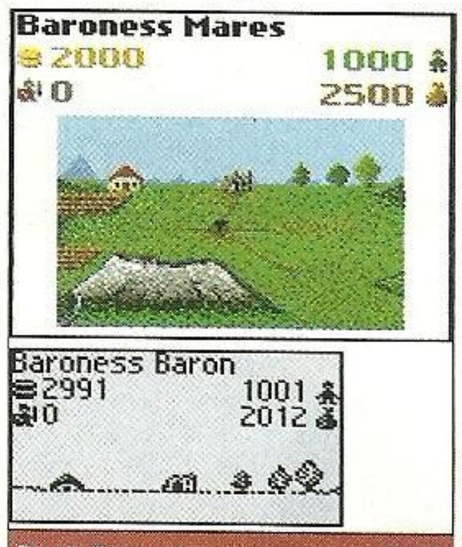
LINKI

Cellmons [www.cellmons.com]
Witajcie w świecie Etherii. Krainie magii i mocy. Tak rozpoczyna się wprowadzenie do nowej gry na komórki z Java. Dlaczego zasługuje ona na Wasze szczególne zainteresowanie? Cellmons jest nowatorską grą strategiczną z elementami RPG, rozgrywana jednocześnie przez wielu graczy tworzoną przez polska grupę. Uczestnicy w Cellmons podłączają się do centralnego serwera za pośrednictwem Internetu, korzystając z komputerów PC lub telefonów komórkowych umożliwiających uruchamianie gier Java.
Gracze tworzą i rozwijają postacie ze świata Cellmons. W czasie gry postacie te zdobywają doświadczenie, stają się coraz silniejsze oraz mogą korzystać z potężniejszych czarów. Rozgrywka polega na określeniu własnej strategii ataku i obrony oraz wyborze odpowiedniego czaru z przygotowanego przed grą zestawu. Zwycięża zazwyczaj ten, kto trafniej przewidzi zachowanie przeciwnika. Wyniki pojedynków wpływają na dalszy rozwój postaci gracza oraz jego pozycję w hierarchii świata Cellmons.
Jeśli interesują Was Cellmony, możecie zgłosić się do testów beta. Wystarczy wejść na stronę i zarejestrować się. Podczas testów będziecie mogli pomóc tej pionierskiej grupie doszlifować projekt.

Gameloft [www.gameloft.com]
Gameloft jest firmą, która mocno wbiła się w rynek gier na komórki, konwertując w krótkim czasie kilka hitów UbiSoft, między innymi Splinter Cell, Prince of Persia oraz Raymana 3. Ich gry stoją na naprawdę wysokim poziomie. Widać, że koderzy przykładają się do swojej roboty, tym bardziej, że za ich produkty trzeba zapłacić.



Mophun [mophungames.com]
Jeśli posiadacie komórkę Sony Ericsson i brakuje Wam najnowszych wieści i gierek na swoją słuchawkę zdecydowanie powinniście zajrzeć na www.mophungames.com. Znajdziecie tu absolutnie wszystko, czego pragniecie. Plusem jest to, że można wybrać sobie język, w jakim będzie wyświetlana storna – angielski, niemiecki itd.



Dark Emperor 7/10

Dark Emperor to próba przeniesienia gry strategicznej na nasze telefony! Budujemy małe miasteczko. Farma, sklep, zamek, to część z budowli, które możemy postawić. Do dyspozycji mamy pewną sumę pieniędzy, którą możemy powiększać, dokonując udanych inwestycji. Musimy także pamiętać o ludności w mieście, racjach żywieniowych, czy o tym, aby posiadać armię żołnierzy. W DE gra się bardzo przyjemnie i wydaje się, ze nawet lepiej niż w liczne gry zręcznościowe, ponieważ nie wymaga szybkiego stukania w klawisze telefonu. Możemy zapisać stan gry, by po krótkiej nieobecności powrócić do naszej osady. Miła pozycja.

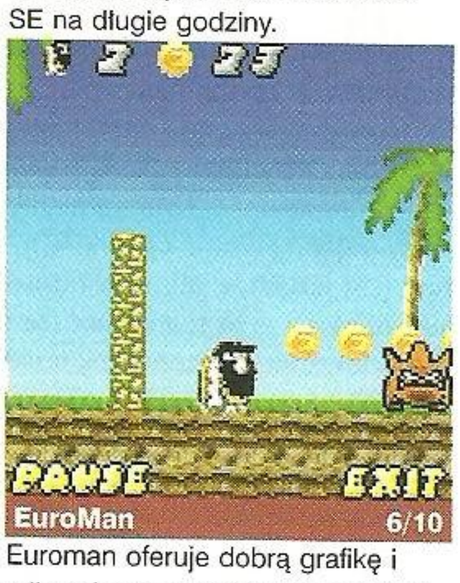
Egypt Quest 7/10

W EQ zmieniasz się w naukowa, który odkrywa tajemnice piramid. Aby przejść do następnego pomieszczenia musisz wykonać kilka nieskomplikowanych zadań. Najczęściej będziesz przesuwał skrzynie lub przełączał dźwignie. Dodatkowe utrudnienie to upływający czas. Gra ma dobrą grafikę przedstawioną w rzucie izometrycznym. Na początku trochę trudno się przyzwyczaić do poruszania bohaterem.

Dragon Tale 7/10

W przeciwieństwie do większości omawianych gier, Dragon Tale został przygotowany na platformę Mophun, tak więc zagramy w niego tylko na komórkach Sony Ericsson. Jest to klon Zeldy z GBA. DT kopiuje do tego stopnia, że większość rzeczy na ekraniku wygląda, jak żywcem wyrwane Linkowi. Układ serduszek, miasto, sposób walki - wszystko wygląda identycznie, jak w grze Nintendo. Zaraz po tym w oczy rzuca się doskonałe wykonanie, które daleko w tyle pozostawia podobne tytuły tworzone pod Java. DT w pełnej klasie pokazuje siłę Mophuna. Gra nie wygląda gorzej od największych hitów z GBC, a nawet niektórych pozycji z GBA.

Walka odbywa się w czasie rzeczywistym. Ciachamy potwory, rzucamy w nie fireballami oraz staramy się uniknąć obrażeń. Co jakiś czas wykonamy małe zadanie, które pomoże nam przedostać się dalej. Jedyne, co drażni w tej produkcji to fakt, że praktycznie cały czas musimy walczyć z tym samym potworem. Po godzinie robi się to nudne, a po dwóch mamy już dość. Jeśli jednak nie będziecie przykładać do tego zbyt dużej wagi, to DT przykuje Was do ekraników SE na długie godziny.



EuroMan 6/10

Euroman oferuje dobrą grafikę i miłą zabawę. Twoim zadaniem jest zebranie wisienek, jabłek oraz pieniędzy, które znajdziesz na swojej drodze. Do pomocy służy głowa bohatera, którą będziesz rozbijać skały. Jest także bumerang, którym zaatakujesz wrogie stworzenia. Euro Man to taki klon wiekowego Prehistorika.

Java jest dość prostym językiem programowania, więc wielu amatorów szybko zakasało rękawy i zaczęło tworzyć własne programy. Można je ściągnąć z sieci za friko i wgrać sobie do aparatu nie płacąc za używanie. Ale jak to zwykle bywa, takie produkcje nie stoją na zbyt wysokim poziomie. A szczególnie gry, okraszone raczej słabą grafiką i zwykle będące w stadium bety lub jednopoziomowego dema. Za to programy użytkowe, jak notatniki, przeglądarki wszelkich formatów plików graficznych i tak dalej tworzone przez amatorów prezentują często wyższy poziom, niż te oferowane komercyjnie.

Wracając jednak do gier komercyjnych. Mimo, że należy za nie płacić, nie są to zazwyczaj duże sumy. Taki Splinter Cell choć bardzo krótki potrafi niesamowicie umilić długa podróż. Tylko pytanie, czy warto? Jasne, że tak. A przynajmniej warto samemu sprawdzić.

A przecież to dopiero początek. Prawdziwa zabawa zacznie się już za jakieś pół roku, kiedy wejdzie N-Gage, oraz Java 2.0, oferujące znacznie więcej niż ta dostępna teraz.

W Polsce jest już kilka stron oferujących gierki za niewielkimi opłatami. Wystarczy poszukać. Nawet operatorzy zaczęli na swoich stronach udostępniać aplikacje do oferowanych przez siebie telefonów.

TELEFONY

Obecnie, za sprawą kolorowych ekranów to, co widzimy w telefonie zaczyna coraz bardziej przypominać ekrany naszych komputerów i konsol. Sprawdziliśmy trzy telefony umożliwiające granie. N3510i i T720 są w tej chwili najpopularniejszymi aparatami z dolnej półki (wyposażone są w kolorowe ekrany wyświetlające 4096 kolorów), za to o wiele droższa N7650 jest teraz najchętniej kupowanym telefonem przez informatyków, biznesmenów oraz ludzi o zasobnych portfelach. T68i to jeden z pierwszych modeli Sony Ericsson.

NOKIA 7650

Nokia 7650 w odróżnieniu do Nokii 3510i i Motoroli T720 jest telefonem z górnej półki i pozwala na wiele więcej. Pierwsze, co się rzuca w oczy, to... Brak klawiatury. Dopiero po chwili badań wychodzi na jaw, że jest, ale wysuwana z tyłu słuchawki. Kiedy jest wsunięta, do dyspozycji mamy tylko gałkę, która porusza się w czterech kierunkach i można ją wcisnąć (coś jak R3 lub L3 w Dual Shocku) oraz dwa programowalne przyciski odpowiadające za najważniejsze funkcje. Prawdopodobnie nie było to zamierzone, ale w ten sposób udało się projektantom stworzyć bardzo funkcjonalny i wygodny pad do gry obsługiwany jedną ręką. Po wysunięciu klawiatury ukaże się oko kamery cyfrowej umieszczonej na tylnej ściance aparatu. Kiedy ją uaktywnimy, na ekraniku o rozdzielczości 176x208 ukaże się rejestrowany obraz. Da się pstrykać fotki i krótkie animacje, które ujrzymy w 4096 kolorach, ponieważ tyle jest w stanie wyświetlić ekranik. Swoją drogą jest to największy (3,5 cm szerokości na 4 cm wysokości) i najlepszy jakościowo wyświetlacz, z jakim się spotkałem w komórkach.

To, co najbardziej nas interesuje znajduje się w środku. A jest to system – Symbian. Jego największą zaletą jest wielozadaniowość. Uruchamiamy sobie jedną aplikację, a kiedy musimy zrobić coś innego, po prostu przełączamy na inną (tak jak Alt + Tab w Windows). Otworzyłem w taki sposób pięć różnych aplikacji i procesor nadal wyrabiał. Symbian jest rozbudowanym systemem kierującym pracą telefonu, a Java jest jakby tylko dodatkiem. Standardowo wgrany jest oczywiście Snake, który w kolorze wygląda o niebo lepiej niż we wcześniejszych produktach Nokii.

Wgrywanie nowych aplikacji nie stanowi najmniejszego problemu, a bardzo duża pamięć przeznaczona na tego typu dodatki powoduje, że nie musimy się decydować tylko na to, co jest nam w danej chwili potrzebne. W 4MB pamięci pomieścimy absolutnie wszystko, co może się nam przydać na przykład na letni wyjazd. Telefon ma tylko jeden minus, który po kilku godzinach obcowania wysuwa się na pierwszy plan. Apetyt rośnie w miarę jedzenia i w momencie, kiedy pamięć zostaje wypełniona użytkownikowi zaczyna świtać w głowie myśl o czytniku kart pamięci. Dzięki temu rozwiązaniu możliwości aparatu zwiększyłyby się. Słuchanie mp3, oglądanie krótkich filmów, czy też granie w gry długie i obfitujące w skomplikowaną grafikę – to wszystko mogłoby być realne. Tym bardziej, że N7650 został wyposażony w mocny procesor RISC.

A tak pozostaje tylko granie w króciutkie tytuły w Java, których jest wprawdzie multum, ale większość została przystosowana do mniejszych ekraników. Rzadko kiedy w pełni wykorzystamy duży ekranik. Podsumowując: N7650 jest drogim aparatem o ogromnym potencjale, jednak został poważnie ograniczony. Jako pierwszy mógł wyjść poza ograniczone gierki Java, ale stanie się to dopiero udziałem N-Gage.

Plusy:
- dużo pamięci
- duży ekranik
- szybki procesor
- wygodna gałka

Minusy:
- w tej chwili cena
- brak czytnika kart pamięci
- duże gabaryty

MOTOROLA T720

Motorola jeszcze do niedawna była właściwie jedynym producentem aparatów, który promował w Europie tzw. skrzydełka (składa się w połowie swojej długości i zamyka, chroniąc klawiaturę, a przede wszystkim ekranik przed uszkodzeniami). Jedna z najnowszych serii Motoroli nosi oznaczenie T72x i są to właśnie skrzydełka. W tej chwili są to trzy modele – T720, T720i i T722i, które różnią się tylko oprogramowaniem. Cały hardware jest dokładnie taki sam.

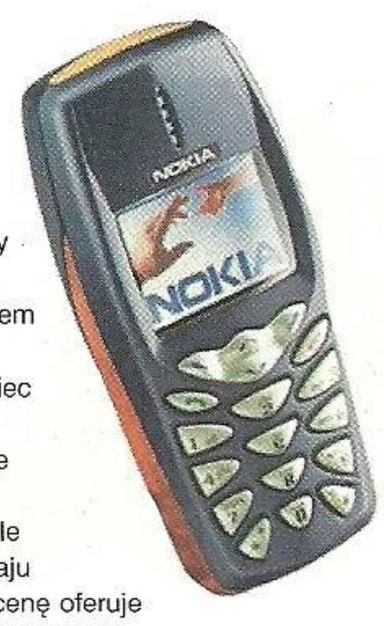
Zapewne ciekawi Was, jakie są między mini różnice. T720 nie obsługuje MMS, ale za to posiada 1MB pamięci na aplikacje. T720i obsługuje MMS, ale przez to pamięć skurczyła się do 0,5MB. T722i obsługuje MMS oraz ma poprawione oprogramowanie. Na zewnątrz znajduje się mały monochromatyczny ekranik, na którym zobaczymy, kto do nas dzwoni, czy dostaliśmy wiadomość oraz kilka innych potrzebnych informacji. Wszystko to bez otwierania słuchawki. Wewnętrzny ekranik potrafi wyświetlić do 4096 kolorów oraz ma dość dużą rozdzielczość – 120x160. Do telefonu można dołączyć aparat fotograficzny, ale robi fotki tylko w niskiej rozdzielczości. Dla nas najważniejsze jest jednak to, że aparat obsługuje Java i robi to bardzo dobrze.

Telefon nie posiada żadnych portów łączności bezprzewodowej. Jeśli zatem będziemy chcieli wgrywać nowe programy nie płacąc przy każdej okazji za połączenie, będziemy skazani na kupno kabelka. Na szczęście łatwo go znaleźć i nie jest to duży wydatek (w okolicach 40 zł + płyta z oprogramowaniem). Kabelek podłączamy do komputera za pomocą portu USB, więc nie powinno być problemów z instalacją sterowników... Ale są. Aby dobrze zainstalować drivery do telefonu oraz oprogramowanie trzeba się troszeczkę namęczyć, ale wierzcie mi gra jest warta świeczki. Przez kabelek wgramy sobie nie tylko aplikacje, ale wszelkiego rodzaju tapety, wygaszacze i dzwonki.

T720 jest udaną konstrukcją, choć po rozłożeniu wydaje się bardzo duża. Ale coś za coś. Mamy tu z jednej strony konstrukcje na skrzydełka, a z drugiej duży ekranik i wygodne klawisze. Jeśli macie ochotę pograć za niewielkie pieniądze na komórce polecałbym właśnie T720.

Plusy: duży ekran, wygodne klawisze, łatwa obsługa **Minusy:** brak IrDA, dla niektórych za duży

NOKIA 3510I



Jest to bezpośredni następca modelu 3510, wyposażonego w monochromatyczny wyświetlacz i obsługę GPRS. W 3510i dostajemy o wiele więcej. Wraz z nim otrzymamy GPRS, Java i MMS oraz kolorowy ekranik, wyświetlający 4096 kolorów. Niestety ma dość niską rozdzielczość (96x65), wyraźnie widać poszczególne punkty. Drugim minusem jest mała pamięć na aplikacje, trochę ponad 300kb. Poza tym Nokia sztucznie wprowadziła ograniczenie wielkości aplikacji, które nie mogą przekraczać 64kB. Tak wiec już teraz można zapomnieć o dłuższych i ładniejszych grach na tę komórkę. Dużym minusem jest także niewygodna klawiatura, ale to już kwestia gustu. Za to gry napisane specjalnie dla Nokii mogą wykorzystywać wibracje oraz dźwięki.

Dużym plusem jest to, że sama Nokia mocno popiera swoje produkty i udostępnia wiele rozwiązań oraz aplikacji za friko. Niektórych już samo słowo Nokia będzie swego rodzaju obligacją do kupienia tego modelu. Z drugiej strony Motorola za praktycznie tą samą cenę oferuje trochę więcej. Patrząc również na ostatnie wydarzenia, wydaje mi się, że powoli kończy się okres, kiedy to Nokia dostawała najlepsze kąski. Teraz praktycznie każda gra jest wydawana równorzędnie na T720 i N3510i.

Plusy: duża kompatybilność, spory wybór gier

Minusy: mały ekran, niska rozdzielczość, niewygodna klawiatura, mało pamięci

SONY ERICSSON T68I

Ostani aparat, z którym miałem do czynienia to SE T68i. Jest to następca T68, który ukazał się już po połączeniu oddziałów odpowiedzialnych za urządzenia telekomunikacyjne firm Sony i Ericsson.

Dorzucono do niego sporo przydatnych funkcji. Aparat jest bardzo mały, co odbiło się na wielkości ekraniku. Również jego „osiągi" już nie oszołamiają. Potrafi wyświetlić 256 kolorów w rozdzielczości 101x80. Choć nie należy się dziwić - telefonik nie jest już najnowszą zabawką. T68i był jedną z pierwszych słuchawek z kolorowych ekranikiem oferowanych przez polskich operatorów i w swoim czasie już samo to szokowało. Teraz ekraniki trochę się wydłużyły i oferują konkretną liczbę wyświetlanych kolorów. Można także trochę narzekać na opóźnione odświeżanie, ale po pewnym czasie użytkownik przyzwyczaja się do tego mankamentu.

Za to klawisze i mały joy są bardzo wygodne. Urządzenie wyposażono w porty podczerwieni, BlueTooth, GPRS oraz możliwość podłączenia kabla. Zatem gry da się ściągać w każdy dostępny teraz sposób.

W T86i nie znajdziemy Javy. Sony Ericsson postawiło na inną platformę dla gier – Mophuna, który ma więcej możliwości. Standardowo wgranych jest aż osiem gier: Arimona, Contrary, Erix, Four piles, Naval fleet, North territory, Q i Yukon struggle. Większość z nich to karcianki, o niezrozumiałych na początku zasadach. Reszta to prościutkie bajeczki, w żaden sposób nie pokazujące mocy tego aparatu. Nic z zaproponowanego przez SE nie było w stanie przykuć mnie na dłużej. Szkoda, że firma poszła na ilość, a nie jakość.

Komercyjne gry na Mophuna sprzedawane w Internecie wyglądają znacznie lepiej. Są ładne, rozbudowane, kolorowe. Choć i tak na razie nie dosięgają do pięt najlepszych tytułom napisanym pod Java.

Wszystko to powoduje, że T86i w sferze gier pozostaje daleko w tyle za wyżej opisanymi aparatami.

Plusy: niewielkie wymiary, wygodna klawiatura **Minusy:** słaby i mały ekranik, kiepskie wgrane gry

przyszłość?

Siódmego października Nokia wprowadzi do sprzedaży hybrydę telefonu komórkowego i konsoli do gier video pod nazwą N-Gage. Wprowadzenie na rynek nowego produktu ma być poprzedzone największą kampanią reklamową w historii firmy, a N-Gage ma być reklamowane przede wszystkim jako platforma do gier - a dopiero potem jako telefon. Mieliśmy okazję pobawić się N-Gage i pierwszymi grami na ten konsolofon.

NOKIA N-GAGE

Niedawno pani Ilkka Raiskinen, przedstawicielka Nokii podzieliła się ze światem następującą refleksją: „GameBoy jest dla dziesięciolatków. Jeśli masz dwadzieścia lub dwadzieścia pięć lat, to raczej niespecjalnie wypada wyjąć GameBoya w piątkowy wieczór w miejscu publicznym". Kampania reklamowa Nokii będzie kierowana właśnie do osób w tym wieku – zarabiających na siebie, dynamicznych i łaknących wszelkich możliwych nowinek technicznych.

To, czy pani Ilkka ma rację, pozostawiam bez komentarza. Weźmy jednak pod uwagę aspekt wielkości kieszeni przeciętnego człowieka: wciśnięcie tam telefonu komórkowego, odtwarzacza MP3 i GameBoya Advance jest zwykle trudną rzeczą. Bo jeszcze portfel, klucze... A nie każdy ma ochotę zasuwać z plecakiem czy torbą. Odpowiedzią Nokii na ten dylemat ma być właśnie N-Gage, konsola do gier z możliwościami telefonu – tak określa to urządzenie Nokia.

N-Gage jest zbliżona wielkością do GameBoya Advance, choć bardziej zaokrąglona i nieco mniejsza. Jeśli gramy, leży w rękach dość wygodnie, choć naturalnie nie można zbytnio oddalić wzroku od niewielkiego ekranu. Pole widzenia jest także ograniczone; pod kątem 45 stopni praktycznie nic nie widać. W przypadku rozmowy telefonicznej aparat do twarzy przystawia się bokiem, a nie przodem – jak większość telefonów. Może to na początku okazać się nieco niewygodne, ale z pewnością można się przyzwyczaić. I wygląda dość zabawnie.

Ekran jest mniejszy, a gry wyświetlane są „w pionie" – co momentami może ograniczać widok na przykład w Tomb Raiderze. Do kierowania wykorzystuje się mini-pad z lewej strony ekranu oraz przyciski aparatu po prawej. Rozwiązanie jest oczywiste, ale w praktyce łatwo można pogubić się przy bardziej skomplikowanych pozycjach – przycisków jest po prostu dużo.

Gry sprzedawane będą na kartach MMC – MultiMedia Card. To malutkie, ale pojemne nośniki. Nie są też tanie. Prototyp określony kodem 4.0, z którym mamy przyjemność ma czytnik kart ukryty wewnątrz konsoli – aby wsunąć nową grę, należy wyłączyć aparat i wyjąć baterię. Słyszeliśmy, że w ostatecznej wersji to się może zmienić i czytnik będzie znajdował się w obudowie – po to, by nie trzeba było otwierać aparatu.

Rozdzielczość ekranu wynosi 176 na 208 pikseli, a jego rozmiary to 1.38 na 1.63 cala. N-Gage może wyświetlić obraz w 4096 kolorach.

Możliwości N-Gage są wielce interesujące. To prawdziwy multimedialny kombajn. Oprócz funkcji grania i telefonowania N-Gage pozwala także na odbieranie i wysyłanie poczty elektronicznej (IMAP, POP3, SMTP), naturalnie ma WAP po GPRSie, a także przeglądarkę stron WWW. Co powiecie jednak na wbudowany odtwarzacz MP3 i WMA (choć nie do końca wiadomo, czy trzeba pliki wgrać do pamięci telefonu, czy można je wrzucić na kartę, ale skłaniamy się ku drugiemu rozwiązaniu), stereofoniczne radio, funkcję dyktafonu, trzy zakresy sieci GSM (a więc telefon będzie działał także w USA), dowolne ustawienia dzwonka (choćby z plików MP3 czy WAV), przeglądarkę obrazków, Bluetooth do bezprzewodowego grania czy połączenia z laptopem bez kabli. Wejście USB pozwala na podłączenie aparatu do PC i wgrywanie muzyki czy też aplikacji. Multitasking umożliwia uruchomienie kilku aplikacji jednocześnie – na przykład gry i odtwarzacza MP3. Gdy podczas zabawy zadzwoni telefon, gra jest pauzowana. Do N-Gage są także eleganckie słuchawki z mikrofonem – niezbędne do słuchania radia. Dość przydatny jest także spory głośnik, dzięki któremu można swobodnie konwersować kładąc telefon na przykład na stole – a nie przyciskając go do ucha.

W przypadku oprogramowania nie możemy jeszcze zbyt wiele powiedzieć. Po prostu w sprzęcie, który testowaliśmy było ono jeszcze niedokończone. I to bardzo. Książka telefoniczna nie chciała się zaimportować z karty SIM, były częste zwisy systemu, nie można było ustawić własnego dzwonka. Ale system wygląda przejrzyście; ikonki są czytelne, a ekran na tyle duży, że bez problemu da się czytać maile.

W Polsce zaporowa okaże się na pewno cena (w USA – 299 dolarów, w Europie jeszcze nie jest znana). Ciekawe, czy któryś z polskich operatorów wprowadzi N-Gage w zestawie promocyjnym? Z tego, co wiadomo na temat polityki Nokii, ich model biznesu nie przypomina reszty producentów konsol, którzy dokładają do sprzętu, pobierając potem opłaty od wydawców sprzedających gry na ich system. Nokia nie chce dokładać do N-Gage, ale najprawdopodobniej zwolni wydawców z tych opłat, zwanych „royalty".

Jest jeszcze jedna sprawa – wchodząc w sektor przenośnych konsol Nokia planuje zadebiutować w Japonii, gdzie telefony tej firmy nie są sprzedawane. Czy japońscy maniacy kieszonkowych konsolek rzucą się na konsolofon jak na GameBoya Advance i SP? Czas pokaże. Na pewno jednak będziemy bacznie obserwować zmiany w tym sektorze i damy znać, jak tylko będzie coś wiadomo o ewentualnej premierze w Polsce.

MOBILE ENTERTAINMENT FORUM

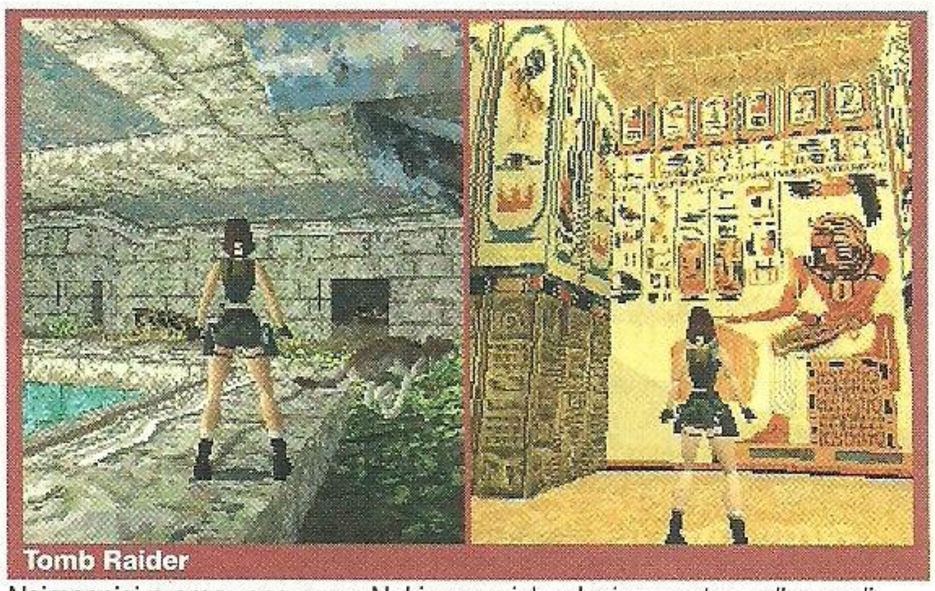
Na niedawno zakończonej konferencji Mobile Entertainment Forum spotkali się developerzy opracowujący gry i aplikacje dla telefonów komórkowych. Rozmawiano o teraźniejszości rynku, jego przyszłości i wyzwaniach, jakie stoją przed autorami gier. Ocenia się, że rynek gier video jako całość jest wart ponad 3.5 miliarda dolarów, z czego gry na telefony komórkowe już zabierają 250 milionów dolarów – prawie 2 procent całości. Oczywiście największym problemem, z jakim spotykają się autorzy gier na telefony jest: jak na nich zarobić. Operatorzy, z których łącz przecież korzysta się chcąc ściągnąć grę do telefonu biorą olbrzymi procent za swoją usługę, podobnie jak portale oferujące możliwość wysłania gry. Dla developera nie zostaje więcej, jak 25 procent sumy, którą zapłacił gracz za ściągnięcie produktu. Wydawcy zastanawiają się nad wprowadzeniem pudełkowych wersji produktu – na zachodzie można już zaobserwować pierwsze próby, w postaci zestawów gier i tapet, czy dźwięków kosztujących około 10 dolarów. Najwięcej entuzjazmu wśród developerów wzbudzają wielkie licencje, które udaje im się wcisnąć na malutki ekranik. Wiadomo – tytuły pokroju FIFA czy Tiger Woods PGA Tour są łatwo rozpoznawalne, a tym samym oferują większą penetrację rynku. Aplikacje pisze się łatwo i szybko, nie są także drogie w produkcji. Autorzy i wydawcy gier czekają z wstrzymanym oddechem na N-Gage. Jeśli odniesie sukces, możemy się spodziewać zmasowanego ataku na ten rozwijający się sektor rozrywki.

Równomiernie podświetlany ekran daje dużo bardziej czytelny obraz niż GameBoy Advance i jest tak dobry, jak w GBA SP.

Rozmowa telefoniczna odbywa się w ten sposób - konsolofon trzeba przyłożyć do ucha bokiem. Czuć, że to niemałe urządzenie.

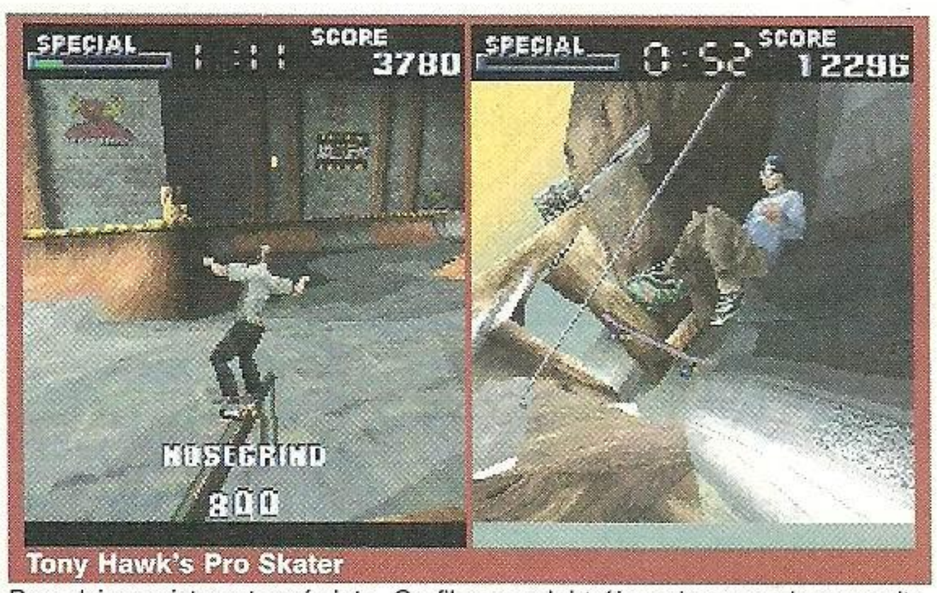
N-GAGE W AKCJI czyli N-GRY

Mieliśmy okazję sprawdzić w akcji kilka pierwszych gier na N-Gage. Oczywiście graliśmy w wersje robocze, więc w żaden sposób nie traktujcie tych informacji jako recenzji. Oto, co pojawi się na półkach wraz z konsolofonem.



Tomb Raider

Najmocniej promowana przez Nokię gra - ich zdaniem systemseller, czyli rzecz dla której wszyscy kupią sobie N-Gage. Tomb wygląda tak, jak kiedyś na pececie bez karty 3D. Zadziwiająco płynna animacja, nieźle rozwiązane sterowanie, choć na początku jest z nim sporo problemów. Jedyna wada to małe pole widzenia. W każdym innym szczególe - super!



Tony Hawk's Pro Skater

Prawdziwe mistrzostwo świata. Grafika w pełni trójwymiarowa, niesamowita prędkość animacji i dobrze znane levele - wszystko to jest na N-Gage. To gra, która pokazuje prawdziwe możliwości konsolofonu. Natomiast prawdziwym wrzodem jest sprawa sterowania - bez długiego treningu wyczesanie jakiegoś combosa jest po prostu niemożliwe.

Pandemonium

Kolejna pozycja z trójwymiarową grafiką - wręcz idealna jako pokaz mocy N-Gage. Beta uporczywie wieszała się w różnych miejscach. Niezbyt dobrze działało sterowanie - jednoczesne wciśnięcie dwóch przycisków sprawiało grze ogromne problemy. To chyba zniknie? Animacja również nie była najpłynniejsza. Ale gra oczywiście przednia.

Red Faction

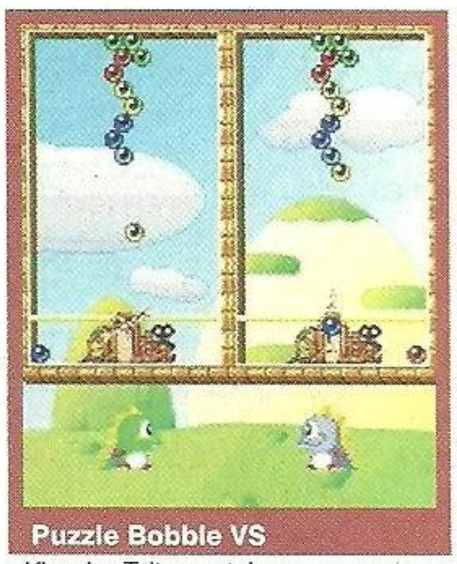
Skonwertowana przez Johna Romero i jego zespół gra ma być - podobnie jak Tomb Raider - jednym z najmocniejszych atutuów podczas startu N-Gage. Pograłem w wersję beta i nie jestem zachwycony. Animacja strasznie chrupała. Reszta prezentuje się nieźle, ale jak dla mnie - bez rewelacji, choć zapewne to zabawa na długie godziny.

Moto GP

Różnica między tą grą w Javie, a na N-Gage jest olbrzymia. Po prostu tutaj jest w pełni trójwymiarowa grafika i płynna animacja. Gra jest poprawna, ale pozbawiona większego potencjału. Po prostu wyścig, dla fanów sportów motorowych. Także w bezprzewodowym multiplayerze.

Super Monkey Ball

Tutaj poważny zgrzyt: wersja na GBA ma płynniejszą animację. Tak jest - wersja SMB na N-Gage, w którą graliśmy chrupała potwornie, psując zabawę. Nokia nie powinna pokazywać gier w takiej postaci - może odrzucić potencjalnych nabywców. Zresztą SMB nie jest jakimś super technicznym osiągnięciem.



Puzzle Bobble VS

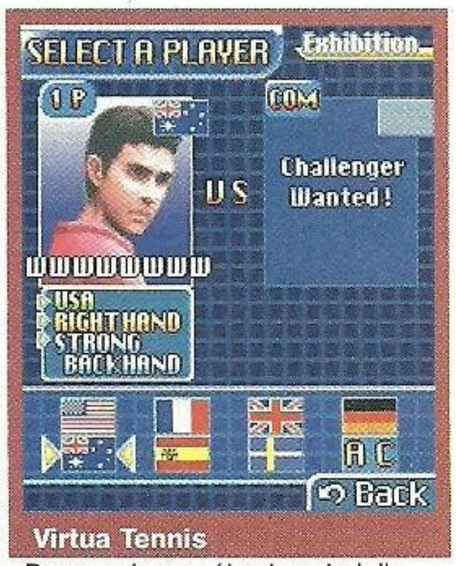
Klasyka Taito została skonwertowana na wszystkie możliwe platformy - dlaczego więc za pomocą kilku kliknięć myszki nie przenieść jej na N-Gage? Strzelanie kulkami w górę jest wszędzie takie samo - statyczne tło, sympatyczne piski i sporo zabawy. Nowością jest oczywiście multiplayer bez kabla, stąd VS.

Sonic N

N jak Nokia, chciałoby się powiedzieć. Podobnie jak w przypadku Puzzle Bobble, pod względem technicznym Sonic N nie przeskakuje swego odpowiednika na GameBoya Advance. Ta sama szybkość, tyle, że ekran jest mniejszy. Gra szczyci się całkowicie nowymi poziomami - nie jest to więc konwersja.

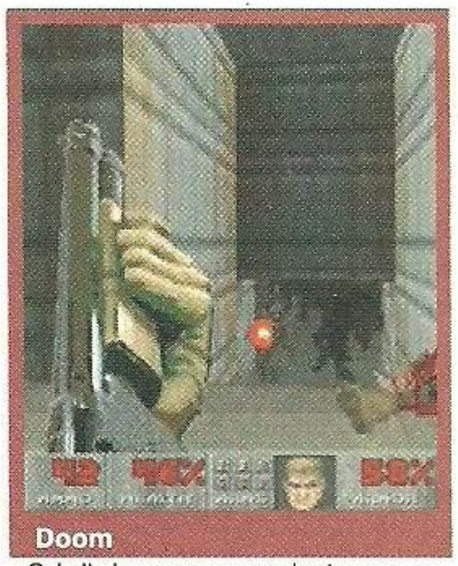
Space Invaders

Stary klasyk w ładnej oprawie. Ale to chyba wszytko, co mogę powiedzieć o tej produkcji. Powinna być wgrana za darmo do pamięci telefonu.



Virtua Tennis

Przypomina swój odpowiednik na GBA, a nie na Dreamcasta. Ładna, ręcznie wysowana grafika i fajny tryb kariery. No i multiplayer! Dobra rzecz.



Doom

Od dłuższego czasu dostępny na palmtopach, pojawił się jako demo możliwości N-Gage. Jest identyczny, jak kiedyś na PC, Czyli - wygrzew na maxa.

Inne...

To nie wszystko. Będą inne tytuły, jak Puyo Puyo (na screenie), Sega Rally, Rayman 3, Ghost Recon, Splinter Cell, Marcel Desailly Pro Soccer i masa innych.

moim zdaniem

Gry na komórkach mogą odegrać dużą rolę w edukacji nowego pokolenia graczy. Jestem pewien, że z biegiem czasu coraz więcej klasycznych gier będzie przenoszonych na telefony. Dzięki temu całe rzesze posiadaczy aparatów zrozumie, co przyciągało nas do ekranów telewizorów kilka lat temu i nadal przyciąga. Zasuwanie na komórce w wieku powyżej dwudziestego roku życia nie jest tak wstydliwe, jak przyznanie się, że po prostu lubi się grać. Przekonałem się o tym przy okazji niedawnego wyjazdu w góry z przyjaciółmi. Spakowałem Motorolę ze Splinter Cell i GameBoya Color z Wario 3. Bez problemu udało się namówić kilku znajomych do zapoznania się, zagrania, a nawet ukończenia SC. Kiedy jednak wyciągnąłem Wario, ludzie zaczęli się pobłażliwie uśmiechać. Dlaczego SC jest bardziej "dojrzały" od Wario? Tylko dlatego, że sterujemy w nim komandosem? A może dlatego, że młodzi ludzie wychowani na Snake z Nokii uważają, że pykanie od czasu do czasu na fonie nie jest niczym złym. Nawet, jeśli gra tak naprawdę jest czysto konsolowa.
Jestem totalnie zajarany graniem na swoim aparacie. Tym bardziej, że już nie muszę się narażać na uśmieszki. [OG]

moim zdaniem

Obecna generacja gier na telefony komórkowe to dla mnie krok wstecz, a nie ewolucja.
Ekran telefonu jest dla mnie za mały, przyciski niewygodne. Prawda: od biedy można coś tam sprawdzić, ale nie zastąpi to specjalizowanej maszyny do gier – zwłaszcza, że wiekowy GameBoy Color ma jak dla mnie więcej do zaoferowania.
Z grami w telefonach będzie tak, jak z każdą reklamowaną nowością w dziedzinie komórek. Chwilowo jest na topie, więc firmy starają się wypromować temat i sprzedać jak najwięcej aparatów. Za chwilę będzie transmisja nie tylko głosu, ale także video i to będzie szczyt. A gry w komórkach po prostu będą – jak WAP, czy GPRS, z których korzysta może 10 procent abonentów.
Oczywiście nie pójdą całkowicie w zapomnienie – pamiętajcie, że to jest jakaś tam kasa dla chciwych operatorów.
Wszystko może zmienić N-Gage. Tyle, że moim zdaniem nie ma szans. Nie za bardzo widzę grupę docelową, do której ma trafić ten aparat. Dla biznesmena jest zbyt odpustowy i za duży. Dla dzieciaka – za drogi. Zobaczymy. W tym roku na plaży bez problemu wyciągnę z plecaka GBA SP, a na pobłażliwie uśmiechających się ludzi przestałem zwracać uwagę dawno temu. Bo i po co. [Gulash]

KONKURSY

Do wygrania pięć egzemplarzy X-Men 2 Wolverine's Revenge na PlayStation 2.

Pytanie: pazury i szkielet Wolverine'a wykonane są z:
a) stali
b) tytanu
c) adamantium

Jeśli chcesz wziąć udział w naszym konkursie, wyślij SMS pod numer 7216 o treści A, B lub C poprzedzoną hasłem Neo (Neo A, Neo B lub Neo C).

Do wygrania dwa specjalne egzemplarze War Of The Monsters na PlayStation 2 z gigantycznym posterem!

Pytanie: Incog Inc. to znana ekipa. Wcześniej stworzyli:
d) Spyro the Dragon
e) Twisted Metal Black
f) Pandemonium

Jeśli chcesz wziąć udział w naszym konkursie, wyślij SMS pod numer 7216 o treści D, E lub F poprzedzoną hasłem Neo (Neo A, Neo B lub Neo C).

Zwycięzcy poprzednich konkursów SMS: **Myszka Logitecha** - Sebastian Sakowicz, Michał Król, Hubert Kulikowski, Maciej Nowak, **Formuła 1** - Tomasz Chwist, Włodzimierz Masłowski

Koszt jednego SMSa to 2 zł + VAT. Usługa dostępna w sieciach komórkowych Plus/Era/Idea.
Regulamin konkursu w siedzibie organizatora.

LOGOSY

Do telefonów Nokia i Siemens

Aby otrzymać logo do swojego telefonu wystarczy wysłać wiadomość SMS w następującym formacie:
„NEO XXXX" - dla telefonów Nokia
„NEO sXXXX" - dla telefonów Siemens

pod numer 7316

gdzie literki XXX symbolizują numery loga - mogą to być literki od 0001 do 0056.

Aby wysłać logo koledze/koleżance wystarczy wysłać wiadomość SMS w następującym formacie:
„NEO XXXX.YYYZZZYYY" - dla telefonów Nokia
„NEO sXXXX.YYYZZZYYY" - dla telefonów Siemens

pod numer 7316

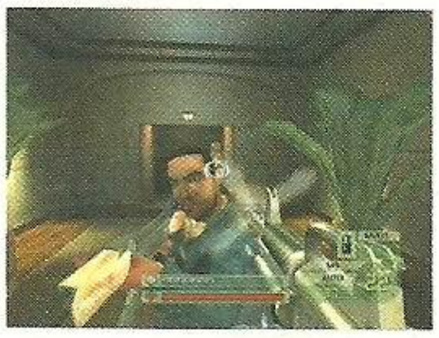
Gdzie literki XXXXX symbolizują loga - mogą to być numery od 0001 do 0056, a litery YYYZZZYYY odpowiadają numerowi telefonu znajomego, wpisanemu bez prefiksu.

Koszt jednego SMSa wynosi 3zł + Vat.
Usługa dostępna w sieciach Idea / Plus / Era.

Neo Plus 1	Neo Plus 2	Neo Plus 3	Neo Plus 4
0001	0002	0003	0004
Dreamcast	PS2	Xbox	GameCube
0005	0006	0007	0008
Square	Final Fantasy	GTA III	Konami
0009	0010	0011	0012
MGS2	Pro Evolution	Namco	Tekken
0013	0014	0015	0016
HALO	PlayStation	Capcom	GameBoy
0017	0018	0019	0020
The Getaway	GT3 A-Spec	Hadouken	Lord of the Rings
0021	0022	0023	0024
Metal Slug	Neo Geo	Nintendo	Resident Evil
0025	0026	0027	0028
Ryu	Sega 1	Sega HC	Shoryuken
0029	0030	0031	0032
Silent Hill	Sonic	Zelda	Amiga
0033	0034	0035	0036
Arkanoid	Atari 1	Atari 2	Half-Life 1
0037	0038	0039	0040
Half-Life 2	Lara 1	Lara 2	MAME
0041	0042	0043	0044
Mario Bros	Metroid	Metal Gear	Mortal Kombat
0045	0046	0047	0048
Pac-Man 1	Pac-Man 2	Third Place	PSX
0049	0050	0051	0052
Quake III	Sonic 2	Streetfighters	Tenchu
0053	0054	0055	0056

- **Dobre:** Scenariusz i dźwięk są w porządku. Realistyczne bronie i długość gry też.
- **Złe:** Przeciwnicy są idiotami i zamiast stawiać zmasowany opór podkładają się pod lufę Mullinsa.
- **Brzydkie:** Grafika jest słaba, detekcja kolizji niedopracowana, a design poziomów badziewny.

Nie martwcie się o bohatera, trzej superterrotyści to straszni leszcze.



Soldier of Fortune 2 Double Helix

Ponad rok temu gra ukazała się na PC i zebrała owacje na stojąco. Rzeczywiście – wyglądała wspaniale.

Rzeczywiście – wyglądała wspaniale, a kombo klawiatura plus myszka znakomicie nadawało się do kierowania supernajemnikiem, Johnem Mullinsem w Pradze, Kolumbii, Hong Kongu i USA, a nawet na terenach byłego ZSRR. Tym razem sterowanie, bolączka konsolowych fpp'ów nie sprawia specjalnych kłopotów i łatwo można je opanować. Oczywiście wszystkie przyciski Xboxowego pada zostały obsadzone, ale zapamiętanie ich funkcji przychodzi bez większych problemów. I na tym się właściwie kończą pozytywne aspekty tej pozycji.

Design poziomów (szczególnie początkowych misji w Pradze) jest słaby – levele wydają się niepotrzebnie pokręcone i sztucznie wydłużone. Łażenie po nich i lizanie ścian nie sprawia wielkiej przyjemności, zwłaszcza, że każda sekcja poziomu wygląda tak samo. Lubicie próbować otwierać każde drzwi na ślepo w nadziei, że któreś nie są zamknięte? Dla mnie to bezsens.

Sporym rozczarowaniem była dla mnie postawa przeciwników. Activision zapowiadało, że będą zachowywać się inteligentnie i wykorzystywać chwilową przewagę. Ba, wielkie gęby przedstawicieli wydawcy twierdzą, że to najbardziej realistyczny symulator tajnych operacji blablabla... Nieprawda. Przeciwnicy Mullinsa są głupi i podchodzą najemnikowi pod lufę, bądź kryją się w oddali puszczając celne serie. Nie wykazują przejawów myślenia i zachowują się najczęściej jak mięso armatnie. Żeby było weselej, zdarza im się tak celnie rzucić granatem, że sami się wysadzają. Co za fantastyczne algorytmy.

Zapomnijcie więc o taktyce, czy jakimś planowaniu misji – najlepiej po prostu przebijać się frontalnie niczym Arnhuld w „Commando", siejąc zniszczenie z karabinów, wyrzutni rakiet, granatów, snajperki i tego, co nawinie się pod rękę. Wprawdzie są misje, w których dowództwo sugeruje, by załatwić sprawę po cichu, ale niech sobie sugeruje – i tak łatwiej jest wyjść z dwoma UZI w łapach gotując piekło tej bandzie przygłupów. Tyle w kwestii inteligencji, czy taktyki. Powiedzmy to sobie wprost: Soldier of Fortune 2 to po prostu zwykły shooter z licznymi niedoróbkami. Aby przekonać się o tym wystarczy w pierwszej misji podejść do strażników z żółtych płaszczach i spróbować sieknąć ich kolbą od tyłu w głowę (z czym są problemy) – nie trafisz, a nikt Cię i tak nie zauważy. Do listy zażaleń można dodać podejrzaną detekcję kolizji. Bo jak to się dzieje, że w tym „najbardziej realistycznym symulatorze blablabla" strzelając z trzech metrów przeciwnikowi w głowę z M-16 nie powoduję jego zgonu, tylko paniczną ucieczkę?

Grafika jest przeciętna. Kilka obiektów na krzyż składa się na domy i zabudowania, czy choćby jakieś ruiny na pustyni. Kolory są jakieś wyblakłe, ale może tak postrzega świat weteran wielu zbrojnych konfliktów. Jest pusto, szaro, miejscami nawet brzydko. Dobrze, że animacja pozostaje płynna. Ale postacie ruszają się momentami zabawnie - dziwnie wyłamują im się stawy. Co za wspaniała banda paralityków. Ale jeśli macie zapędy sadystyczne, to Soldier of Fortune 2 pozwala na męczenie wrogów na setki sposobów. Na przykład na odstrzelenie nogi. Albo głowy. W ogóle jednym z najmocniejszych punktów tej gry jest zachowanie nieprzyjaciela po oberwaniu kulki – jak strzelimy mu w nogę, to zacznie kuleć i trzymać się za nią. Jak odstrzelimy im głowę, to... Heh. To koniec. Nie myślcie jednak, że włos zjeży się Wam na głowie po takim widoku. To wygląda po prostu śmiesznie. Milion razy bardziej ruszyło mnie, gdy w Medal of Honor gestapowiec zastrzelił przesłuchiwanego jeńca.

Dźwięk jest w porządku, choć muzyka występuje w śladowych ilościach. Jest nieco gadek, porządnie prezentują się odgłosy strzelanin. Jeśli macie Xbox Live, możecie się cieszyć przeróżnymi zabawami w multi dla bodajże dwunastu osób. Split-screenu autorzy nie zaimplementowali, bo najwyraźniej nie było takiej potrzeby. Ich wola. A moja wola to obniżyć za to ocenę.

Oprócz głównego trybu, na który składa się ponad pięćdziesiąt misji bojowych jest także rozsądny generator poziomów, gdzie wskazujemy region i scenariusz, w którym chcemy uczestniczyć, a on zabiera się do dzieła i za chwilę wskakujemy na mapkę.

Co zatem zostaje? Wyglądająca przeciętnie konwersja ponad rocznej gry na PeCeta. Shooter fpp bez taktyki i inteligentnych przeciwników, ale za to w realistycznej (khem, khem) konwencji i dość długi. Z nudów nie takie rzeczy się kończyło (prawda?), ale to naprawdę przeciętna pozycja.

Gulash

Teraz potrzeba cierpliwości i kilku magazynków, a można rozczłonkować trupka.

Xbox — *Niespecjalnie udana konwersja. Zonk.*

- *Wydawca:* Activision
- *Producent:* Gratuitous Gms.
- *Liczba graczy:* 1 (+Live!)

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Xbox Live!, System Link*

5.9

- **Dobre:** Pierwsza jaskółka zwiastująca odrodzenie serii na PS2? Eeee, raczej nie, ale brak jakichś rażących błędów pozwala na chwilę relaksu.
- **Złe:** System sterowania postacią jest do bani. Czasami podchodzimy do zombiaka na wyciągnięcie ręki, a ten traktuje nas jak powietrze.
- **I brzydkie:** Praktycznie zerowa interakcja z otoczeniem. Nie licząc możliwości wkomponowania zombiaka w ścianę.

Resident Evil Dead Aim

Ależ ten Capcom sprytny. Chłopaki zmienili tytuł kolejnej części Gun Survivor na RE: DA i już czują się rozgrzeszeni za koszmar, na jaki narazili setki fanów RE kilka miesięcy temu.

Marna sztuczka. Po krótkim (dzięki Bogu) kontakcie z Gun Survivor miałem taką ochotę na obcowanie z kontynuacją, jak na romantyczne spotkanie z zombiakiem wieczorową porą. Ale... Ku mojemu zdziwieniu, najnowsza produkcja Capcom na PS2 wcale nie jest tak zgniła, jak nafaszerowane pełzającym robactwem ciałko nieumarłego. Bynajmniej nie ma się czym zachwycać i prawić przestępującym z nogi na nogę truposzom komplementów, ale grać naprawdę się da. A dzieje się tak za sprawą kilku zabiegów, do których uciekli się programiści by reanimować nadwątlony organizm tej serii. Nie mówię tu jednak o historyjce, bo ta prezentuje się niezbyt zachęcająco. Kradzież wirusa T z tajnego laboratorium Umbrelli to oczywiście tylko pretekst do rozpoczęcia rzezi upośledzonych ruchowo zombiaków. A że miasto Raccoon wciąż odczuwa skutki ostatnich igraszek nieumarłych, akcja gry przenosi się na ogromny statek, na którym bezwzględny terrorysta – Morpheus – przewozi skradzione mikroby. Wow, napięcie rośnie. Co będzie dalej?

■ Oprócz zombiaków na statku płyną sobie przeróżne ciekawe stworzenia.

A dalej będzie tradycyjnie, czyli tony ołowiu, hektolitry krwi i wesoło postękujące zombiaki. Przecież wszyscy to znamy i lubimy! Ale, ale, nie tak prędko. Wspomniałem coś o pewnych zmianach wprowadzonych do gry, więc należałoby przybliżyć Wam nieco ich charakter.

RE: DA wcale nie jest takim typowym shooterkiem na pistolet, jak jego poprzedniczka. Swego rodzaju novum stanowi fakt, że sama eksploracja statku odbywa się w trybie tpp, czyli tak, jak w innych grach z serii. Jednak gdy przychodzi nam się zmierzyć z jakąś oślizgłą kreaturą, przy pomocy jednego przycisku szybko wskakujemy w tryb fpp i zaczyna się właściwa jatka. Takie posunięcie to dobry pomysł. Dzięki temu Capcom dał nam choć namiastkę tego, czego mogliśmy doświadczyć grając w tradycyjne RE na PSX. Przez to gra nabiera zupełnie nowego wymiaru i nie jest już tak beznadziejnym crapem, jak naszpikowany błędami Gun Survivor. Zmiana lokacji także wyszła zombiakom na dobre. Nie od dziś wiadomo, że rześkie, morskie powietrze potrafi tchnąć nieco życia w każdego smutasa. Dlatego też nieumarli są jakby nieco szybsi od swoich gnijących kolegów z Raccoon. Co więcej, bardzo lubią grupowe wycieczki po pokładzie statku, toteż czasami będziesz miał pełne

ręce roboty. No właśnie - czasami. Problem polega na tym, że rozgrywka jest troszkę sztucznie podzielona pomiędzy elementy eksploracji, a akcji. Dlatego zdarza się, że przez kilka minut buszujemy po opuszczonych kajutach w poszukiwaniu różnokolorowych kart dostępu nie spotykając na swej drodze nawet jednego zombiaczka, aż nagle wpadamy do pomieszczenia rojącego się od półmartwych istot szykujących się na posiłek z naszych mózgów. Po ostrej rzezi z pryskającą na wszystkie strony juchą znowu przychodzi czas na kilka chwil spokojnego zwiedzania okrętu. Być może ma to budować atmosferę, ale jak dla mnie to zbyt irytujący sposób na wciągnięcie w klimat.

Irytuje również bardzo niedopracowany sposób poruszania w trybie tpp. Bruce McGavin najwidoczniej cierpi na poważne zaburzenia błędnika, ponieważ wykonanie obrotu bez obijania się o ściany stanowi dla niego nie lada wyczyn. Nawet archaiczny system z PSX sprawdzał się o niebo lepiej niż to, co prezentuje sobą Dead Aim. Sytuację pogarsza nad wyraz ruchliwa kamera, złośliwie pokazująca najmniej istotne wycinki planszy. Ale to już standard w tego typu grach i chyba trzeba by trzęsienia ziemi, aby ktoś w końcu opracował „inteligentną" kamerę. Na szczęście podczas strzelania w fpp wszystko sprawuje się bez zarzutu. Zombiaki i inne stwory znane z serii posłusznie pchają się pod lufę giwery, a gra na Dual Shocku nie nastręcza większych trudności. Posiadacze Lightgunów mogą wreszcie zdmuchnąć kurz z zapomnianej już spluwy i zabrać się za eksterminację

Fongling, agentka.

Bruce to nie jedyna postać dostępna w grze. W kilku kluczowych momentach pojawi się też seksowna agentka Fongling, która pokaże swoje wielkie... A nie, to nie ta płytka, hehe. Fongling kilkakrotnie uratuje Bruce'a z opresji, a w późniejszej fazie gry będzie można pokierować także jej losami. W zasadzie to nie jest to nic specjalnego, ale zawsze urozmaica przygodę.

zombiaków machając swą bronią przed ekranem telewizora. Największą satysfakcję daje naturalnie GunCon 2. Taki wybór pozwoli każdemu dobrać pasującą mu konfigurację, co bez wątpienia należy zaliczyć grze na plus. To samo tyczy się arsenału, który pozwoli Bruce'owi pobawić się w doświadczonego dekoratora wnętrz. Znane z wcześniejszych odsłon RE shotguny, karabiny maszynowe i wyrzutnie rakiet pozwalają na artystyczne ubarwianie trójwymiarowego otoczenia posoką i zgniłymi wnętrznościami zombiaków. Podczas gdy głowy naszych ofiar energicznie odskakują przy celnych trafieniach z dużego kalibru, to elementy otoczenia takie jak lampy czy chociażby stoły, bez najmniejszego uszczerbku zatrzymują setki fruwających pocisków.

Zombiaki powróciły. Wydając z siebie ciche pomruki przy akompaniamencie odgłosów wiatru kołyszącego sporym okrętem i po raz kolejny zachęcają nas do poświęcenia im choć chwilki naszego cennego czasu. Tym razem można się skusić. W zasadzie to niczego odkrywczego tu nie uświadczycie, ale w porównaniu do Gun Survivor jest naprawdę dobrze. Z braku laku można postrzelać czekając na RE Outbreak.

Qoora

■ Sterowanie przy pomocy joypada także nie jest jakieś skomplikowane. Da się grać.

PlayStation 2 — *Gun Survivor coraz lepszy, ale ciągle to nie to.*

- *Wydawca:* Capcom
- *Producent:* Capcom
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8MB, GunCon 2, USB Mouse*

6.4

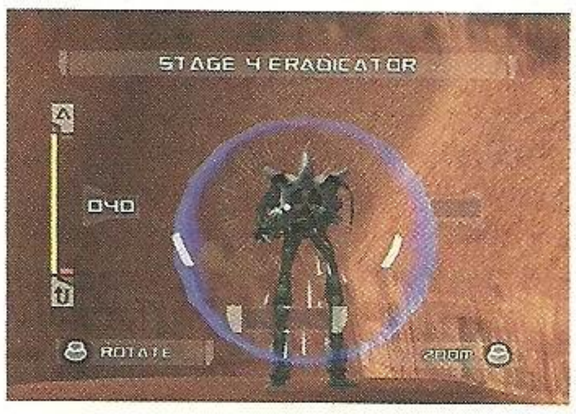
- **Dobre:** Jedna z niewielu gier, których fabuła przenosi nas na popękaną skorupę Marsa. Może to kogoś zachęci?
- **Złe:** Nuda, sztampa, nuda, sztampa – można tak w kółko. Nawet możliwość kontrolowania pojazdów na nic się zdaje.
- **Brzydkie:** ...to są tu ufole. Albo jakieś roboty, albo krzyżówki żab z pająkami. Reszta menażerii też prezentuje się jak radziecki cyrk osobliwości.

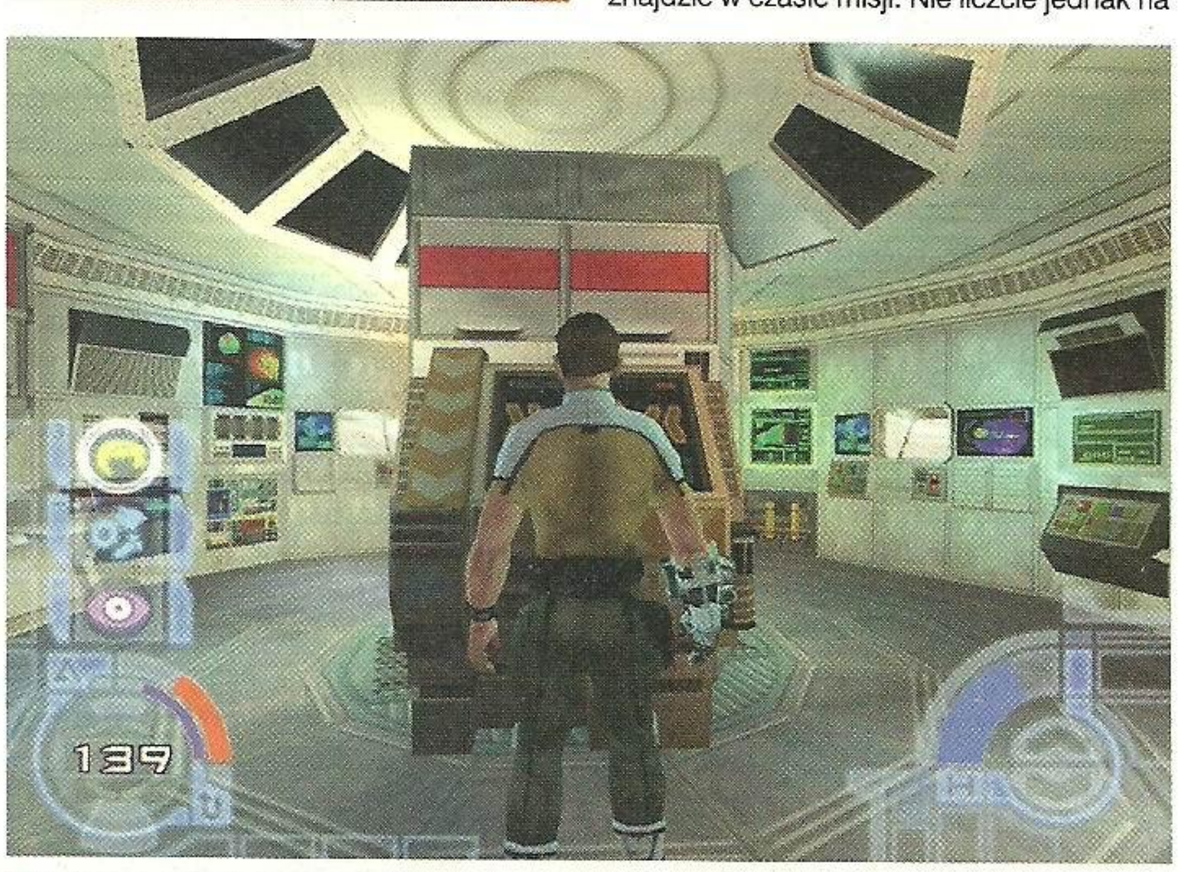
RTX Red Rock

Uparci autorzy gier wciąż widzą w Marsie przyszłość dla naszej rasy. To błąd – przynajmniej z dwóch powodów.

Po pierwsze – na Marsie nie ma odpowiednich warunków do rozwoju życia, a plany kolonizacji tej planety coraz częściej postrzegane są jako fantastyka nawet przez entuzjastów projektu. Drugi powód jest znacznie poważniejszy - ufole. Dziesiątki filmów, książek i gier przygotowały nas już na spotkanie z obcą cywilizacją i nie mamy co oczekiwać milutkich, zielonych stworków z wystającymi z głowy antenkami. Wręcz przeciwnie. Czeka nas konfrontacja z żądnymi ludzkiej krwi monstrami o całkiem nieźle rozwiniętej technice. No i według twórców gier najprawdopodobniej trzeba się będzie z nimi zmierzyć właśnie na Marsie.

W RTX ludzie nie bacząc na zagrożenia założyli bazy na Marsie i rozpoczęli eksploatację podziemnych złóż surowców mineralnych. A żeby nie narażać graczy na jakieś skomplikowane zwroty akcji czy oryginalne pomysły, wkrótce nadeszli obcy.





Posiadacze GCN nie muszą żałować, że grę skreślono z planów wydawniczych na tę konsolę.

Ci bez antenek, ale za to z porządnymi giwerami i niezbyt przyjaznymi zamiarami. Tak pokrótce przedstawia się szkielet fabularny nowej gry tpp od Lucas Arts. Gry obiecującej, ale w ogólnym rozrachunku nad wyraz przeciętnej.

Zacznijmy od tego, że Wheeler, specjalny agent mający rozwiązać kilka problemów związanych z ufolami, jest twardy niczym marsjańska skała. Chłopak wie jak strzelać, otwierać zablokowane włazy oraz rozwiązywać uproszczone do bólu zagadki logiczne. Posiada wszystko, czego potrzeba, by stawić czoła zagrożeniu z kosmosu. Poza tym grupa RTX (Radical Tactics Experts), której jest członkiem, wyposażyła go w wielofunkcyjny skaner umożliwiający bezproblemową eksplorację zarówno kosmicznych baz jak i surowej powierzchni Marsa. Szkoda tylko, że tak naprawdę to z czterech dostępnych trybów skanera jedynie dwa nadają się do praktycznego użycia. Mam tu na myśli Naviscan, który pozwala zapoznać się z celami misji oraz przejrzeć uaktualnianą przez komputer mapkę, a także Electroscan wyróżniający z otoczenia kluczowe dla rozgrywki przedmioty.

Skaner to na szczęście nie wszystko. Jak przystało na prawdziwego bohatera gry video Wheeler zręcznie posługuje się pistoletem laserowym, a także innymi śmiercionośnymi zabaweczkami, jakie znajdzie w czasie misji. Nie liczcie jednak na

zapierające dech w piersiach strzelaniny, bowiem na tym polu RRR nie ma zbyt wiele do zaoferowania. Nie dość, że same efekty graficzne towarzyszące wymianie ognia są raczej żenujące, to jeszcze odgłosy strzałów przywodzą na myśl przepychanie zapchanego sedesu. Na dodatek system autolockowania broni na wrogu nie spełnia zadania w zadowalającym stopniu. Wystarczy wycelować w najbliższego adwersarza i zacząć robić uniki, aby stanąć twarzą w twarz z niedoskonałościami systemu. Broń Wheelera zaczyna wariować, kiedy w pobliżu znajdą się kolejni wrogowie i celownik skacze jak szalony z jednego na drugiego. Niby można zastosować modną ostatnio metodę przejścia w tryb fpp i spokojnie wycelować w najbardziej upierdliwego ufoka, ale to z kolei uniemożliwia agentowi wykonywanie uskoków i naraża go na utratę życia. Zatem walka to średnio udany element gry. Ech, i nie tylko walka. Podczas wykonywania pierwszych misji bieganie po wąskich korytarzach kosmicznych stacji może się podobać, ale już po dwóch godzinach zobaczycie jak schematyczną zabawę oferuje przygoda na wymarłej planecie. Poziomy są do siebie nieprzyzwoicie podobne, a zagadki ograniczają się do włączania różnych guzików, noszenia przedmiotów z miejsca na miejsce i ratowania ocalałych członków personelu stacji. Schematyczne projekty pomieszczeń wspaniale komponują się z równie biedną grafiką. Chociaż nie, grafika wcale nie jest taka najgorsza. Teksturki może nie powodują szczękopadu, ale bardzo dobrze oddają atmosferę, jaka mogłaby panować w marsjańskich bazach, kopalniach, a nawet na pokrytych brunatnym pyłem pustkowiach. Jest też to, co zawsze lubiłem w tego typu grach. Wyglądając przez szybę możemy podziwiać ciągnący się kilometrami krajobraz jałowej ziemi, kryjącej niezbadane tajemnice przeszłości. Jednak gdy już można za coś autorów pochwalić, pojawia się niechciana niespodzianka, niczym ptasia kupa na nowej kurtce. Tutaj tę rolę gra animacja, jak na złość pochrupująca znienacka nawet w pustych pomieszczeniach. Efektem tego są nieprzyjemne zgrzyty psujące cały efekt. Nie myślcie, że się na RTX uwziąłem, ale dolitanii zarzutów kierowanych pod adresem tego tytułu muszę jeszcze dorzucić dźwięk. Nie usłyszałem tutaj nic, co powaliłoby mnie na nogi, albo chociaż lekko oszołomiło. Elektroniczna muza wpada jednym uchem, a drugim natychmiast wypada nie robiąc na graczu żadnego wrażenia. To samo tyczy się różnych odgłosów, czy kwestii czytanych przez lektorów – dobrze, że są, ale bez nich też bym przeżył.

No i mamy kolejną grę, której przykleimy plakietkę z napisem „średniak", a większość graczy nie poświęci jej nawet paru minut. Bo tak naprawdę, to z obiecywanych przez twórców gruszek na wierzbie została jedynie sama wierzba, na dodatek mocno nadgryziona przez korniki. Są wakacje, więc zamiast przy RTX spędźcie trochę czasu na świeżym powietrzu, aby potem wrócić do gier, zasługujących na uwagę.

Qoora

Przestrzeni! Przestrzeni!

Miłym przerywnikiem od samotnej tułaczki po kosmicznych bazach jest inwigilacja powierzchni planety w specjalnym kombinezonie próżniowym. Poza tym, dzięki modułowi komputerowemu można przejąć kontrolę nad małym robotem naprawczym lub innymi mechanicznymi wehikułami. Trzeba przyznać, że te elementy komponują się całkiem nieźle z przygodami Wheelera i stanowią miłe urozmaicenie w tym morzu monotonii.

PlayStation 2 — *Monotonna jak krajobraz czerwonej planety.*

- *Wydawca:* LucasArts
- *Producent:* LucasArts
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8MB, naiwniaków*

6.0

- **Dobre:** Znakomity kooperacyjny multiplayer dla dwóch graczy, szalony klimat lat siedemdziesiątych.
- **Złe:** Przeciętna grafika i spowolnienia w wersji na PlayStation 2.
- **Brzydkie:** Czasem gra zatrzymuje się na sekundę, by doładować coś w locie. No i długo wczytują się poziomy.

Starsky & Hutch

Czy serial z lat siedemdziesiątych przeniesiony w formie gry na konsole ma jakiekolwiek szanse zaistnienia na zatłoczonym rynku? Średnio to widziałem.

Kto z Was pamięta epizody Starsky & Hutch? Czy w ogóle serial wyszedł poza Stany Zjednoczone? O grze wiedziałem tyle, że będzie to zabawa w pościgi samochodowe, stanowiące esencję telewizyjnego widowiska.

Starsky & Hutch utrzymane jest w klimacie szalonych lat disco – odpowiednie fryzury i stroje, muzyka, a przede wszystkim samochody. Ogromne, prostokątne i przypominające kartonowe pudła. Bohaterowie w czerwonym fordzie śmigają przez olbrzymie miasto w pościgu za przestępcami. Jeden kieruje pojazdem, drugi wychyla się przez okno waląc z wiernego colta do uciekinierów.

Na początku grałem sam, jednocześnie sterując samochodem przy pomocy lewego analoga i strzelając przyciskiem R1 do zbiega. Autocelowanie, które zaoferowała gra okazało się bardzo przydatne – właściwie jedyne, co musiałem robić to pilnować, by śmigać gdzieś w pobliżu bandziorów i naciskać R1 ile wlezie. Przez chwilę jest to zabawne, ale bez przesady.

Potem coś mnie tknęło, aby sprawdzić opcje multiplayer. A tutaj – bonanza! Okazuje się, że gra w obu wersjach obsługuje również kierownicę i pistolet. Szybko podłączyliśmy z Marcelim do PS2 Driving Force oraz lightguna i dopiero zaczęła się jazda! Jeden gracz prowadzi pojazd, drugi zmienia się w strzelca. Przecież to kapitalny, nowatorski pomysł i za to brawa dla autorów. Sprawdziliśmy wszystkie warianty – na obu konsolach zabawa możliwa jest przy pomocy guna i kierownicy, dwóch padów, pada i kierownicy, czy wreszcie pada i lightguna. Strarsky & Hutch zyskuje wiele w multiplayerze, zapewniam. Świetna sprawa.

Ponieważ Starsky & Hutch wykorzystuje engine Renderware, spodziewałem się cudów – w końcu na Renderware śmiga Burnout 2. Ale cudów nie ma – grafika jest średnia, choć spełnia swoje zadanie. Samochody to raczej proste modele, podobnie jak obiekty znajdujące się na poboczu drogi. Czyli wszelkie domy, domki, śmietniki, ławki i słupy podtrzymujące przewody wysokiego napięcia. Amerykańskie miasto przedstawiono raczej nieźle – są hamburgerownie, sklepy z pączkami, wieżowce. Do niektórych miejsc można dostać się używając specjalnych ramp-skoczni, albo prowokując zaplanowane przez autorów zdarzenia strzelając w ikony. Zdarzenia są różne – może to być karambol, otwarcie się nowej skoczni, czy choćby zrzucenie przez dźwig gigantycznego kontenera wprost przed naszych bohaterów. Oczywiście im bardziej efektownych wydarzeń jesteśmy świadkami na ekranie, tym większy nasz „viewer rating", czyli po prostu liczba ludzi oglądających kolejny epizod serialu. Trzeba tego pilnować; w innym przypadku spadnie do zera i trzeba będzie zaczynać level od początku. Ranking podnosi przede wszystkim trafianie w uciekający samochód i efektowna jazda, ale także i strzelanie we wszelkie ikonki umiejscowione nad trasą pościgu. Można zestrzelić turbo, lepszą broń, przyczepność dla samochodu, a także kilka innych rzeczy.

■ Początkowo bohaterowie śmigają wysłużonym, czerwonym fordem - potem jednak wsiadają w klasyczny amerykański wóz policyjny, a także inne pojazdy.

■ "Wal, Starsky! Wal do niego ile wlezie". Pościgi są emocjonujące.

■ "Special Event" to na przykład skok z wielkie rampy. Dobrze jest przy tym obrócić nieco samochód - masa punktów zapewniona.

Krótko mówiąc – ręka nie powinna schodzić ze spustu nawet, gdy pozornie niewiele dzieje się na trasie pościgu.

Na szczęście sceneria jest raczej interaktywna – śmietniki i kartonowe pudła odskakują pod wpływem kontaktu z samochodami, te odbijają się od siebie wcale niebrzydko, można także przewrócić słup (ale na latarni się zostaje). Nad fizyką czuwa słynny silnik Havok (Half-Life, czy choćby... Painkiller), więc możecie być pewni, że nie pochodzi z kosmosu.

Choć naturalnie zdarzają się i kwiatki – w końcu nie ma możliwości, żeby algorytm zapanował nad wszystkim.

W przypadku wersji na Xboxa animacja nie zwalnia, ale gra jest jakoś rozmyta i zamglona. Anty-aliasing? Na pewno nie przeszkodzi to Wam w dobrej zabawie, ale gdy postawi się obok obie wersje, to wyraźnie widać, że PlayStation 2 oferuje ostrzejszy obraz. Tyle, że animacja na PS2 miejscami skacze – coś za coś.

W sumie gra wygląda przeciętnie, ale jeździ się przyjemnie, bo samochodem fajnie rzuca na boki. Wadą jest także długi czas doładowania poziomu, i to w obu wersjach. Można jednak przymknąć na to oko z uwagi na wielkość

miasta (choć i tak potem gra w locie doładowuje nowe sekcje)

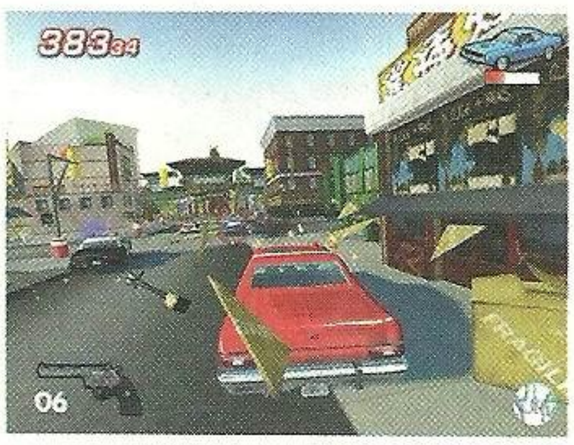
Jakież było moje zdziwienie, gdy ujrzałem nazwisko autora muzyki do S&H! To nie kto inny, tylko Tim Follin – mistrz świata ośmiobitowców. Części z Was to nazwisko zapewne niewiele powie, ale ci, którzy z grami spotykają się od bardzo dawna z pewnością pamiętają Ghosts 'n' Goblins, Bionic Commando, Equinox czy The Sentinel. Zaproponowana przez Tima Follina ścieżka dźwiękowa idealnie pasuje do zabawy; są charakterystyczne „kaczki", funk i naturalnie jest bardzo wesoło.

W ogóle cała stylistyka menusów, czy komiksowe, stylizowane na lata siedemdziesiąte akcje ze scenariusza przypadły mi do gustu – a to z uwagi na charakterystyczną kreskę grafika. Kudosy dla niego!

Po przejściu podstawowego trybu czekają mini-gry i inne bonusy, które sprytny gracz odblokuje wypełniając drugorzędne zadania z misji. Jest także sporo samochodów do odkrycia.

Starsky & Hutch dla samotnego gracza jest klasycznym średniakiem Natomiast, jeśli macie kierownicę i pistolet, a także chętnego do współpracy kumpla, to jazda jest nieprzeciętna. Można też grać na dwa pady; jest oczywiście inaczej, ale też fajnie. Polecam dwójce kumpli na kilka letnich wieczorów.

Gulash



PS2 i Xbox — *Średniak, ale w multi - super!*

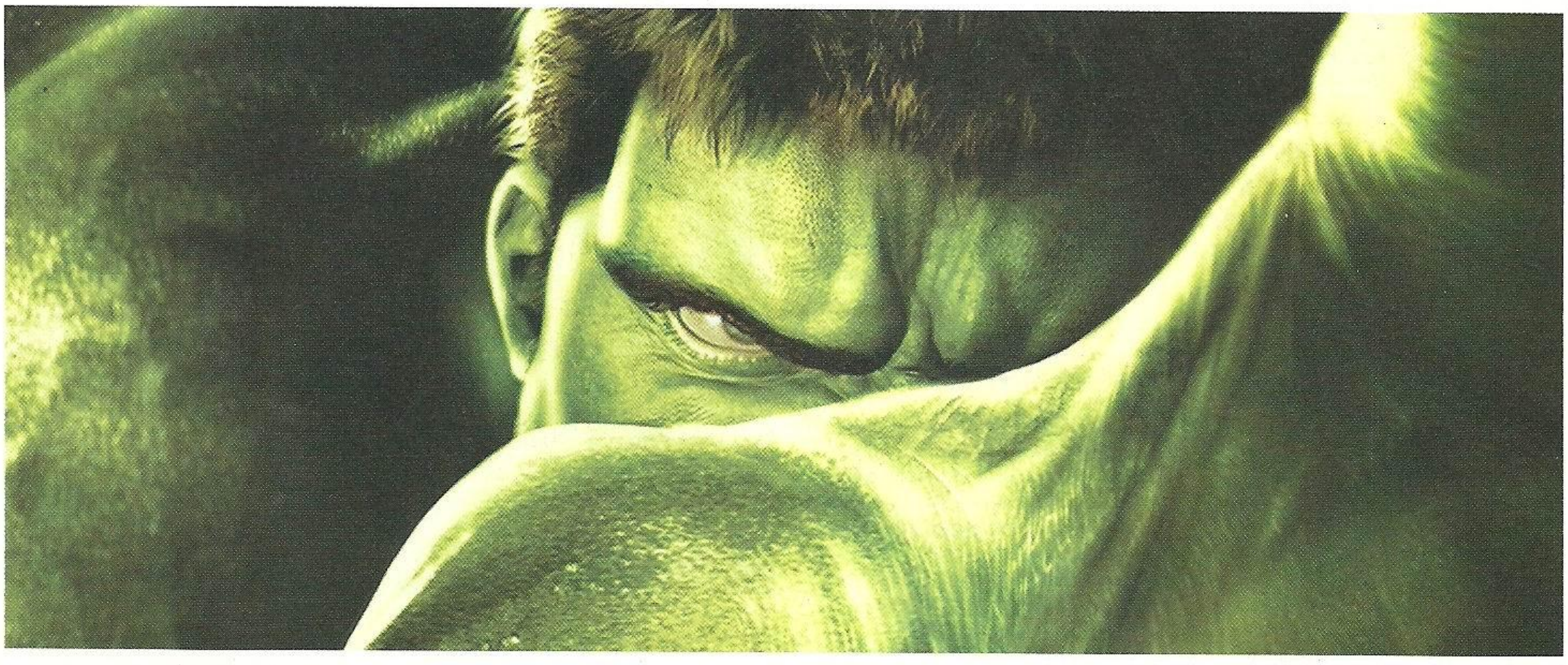
- *Wydawca:* Empire
- *Producent:* Mind's Eye
- *Liczba graczy:* 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8MB, Kierownice, Lightgun*

7.0

- **Dobre:** Świetny klimat filmu, mnóstwo dodatków dla fanów i niezła fizyka otoczenia, które można niszczyć, dewastować, rozwalać! Grrrrr!
- **Złe:** Zbytnia prostota walki – przydałoby się, żeby Hulk potrafił nieco więcej. No i praca kamery – postać zbyt często się gubi.
- **I brzydkie:** Czasem przebiegamy przez kilka niemal identycznych pomieszczeń, ten dziwny cell shading można zrobić nieco lepiej.



The Hulk

Z badań wynika, że jeśli ludzie zaczynają coś robić w grupie, połowa energii wydawana jest, zanim w ogóle ruszy praca, na kwestie organizacyjne.

Zieleń kolorem nadziei

Dlatego czasem potrzeba kogoś z naprawdę silną ręką. Trudnego człowieka na trudne czasy – jak to mówili o pewnym polityku nie stroniącym od solarium. Tym razem mamy kogoś lepszego! Co prawda jest to ktoś, kto reaguje na frustrujące sytuacje jak pięciolatek, ale czyż nie marzy nam się czasem, żeby w trudnej chwili zwinąć dłoń w kształtny kłębek i przygrzmocić w coś tak, żeby wystarczyło za tysiąc gorzkich słów? Ha! Jeśli tak, to mamy tu wcielenie naszych fantazji: Niesamowity Hulk zawitał wreszcie do miasta! Jest wielki, zielony, zły i łapie wrogów za czerepy tylko po to, by sprawdzić jak głęboką matrycę mogą zostawić po sobie w ścianie!
Pracownicy Vivendi poszli w ślady twórców X-Men oraz Matrixa, nadganiając trendy dużego ekranu. Hulk kinowy zmierza do nas wielkimi (hoho!) susami, a my tymczasem mamy grę. Kolejną grę nierozerwalnie (jak Enter The Matrix) związaną z filmem. Produkt niemal kolekcjonerski – zawierający nawet dodatki dotyczące filmu oraz making of gry. Mocne rozdanie! Wszystko to służyć ma jednemu celowi: byśmy nie rzucili gry w kąt tuż po tym, jak po raz pierwszy zamigoczą na ekranie napisy końcowe, tylko odkrywali, odkrywali, odkrywali.

BONUSY

W grze znajdziecie wyjątkowo dużo ciekawych materiałów „okołofilmowych". Jest przede wszystkim trailer filmu, jest jego teaser, jest także cały długi film o tworzeniu gry i współpracy aktorów oraz twórców filmu, z zespołem Vivendi. A do tego kilka ciekawych fotosów i obrazków. Twórcy gier idą wyraźnie w ślady producentów płyt DVD i zamieszczają tony dodatków. Idea kolekcjonowania „wszystkiego, co związane z..." staje się zatem coraz bardziej popularna w świecie gier. Doskonale – jako fan Hulka nie wzgardzę.

...A świat spłynie ogniem

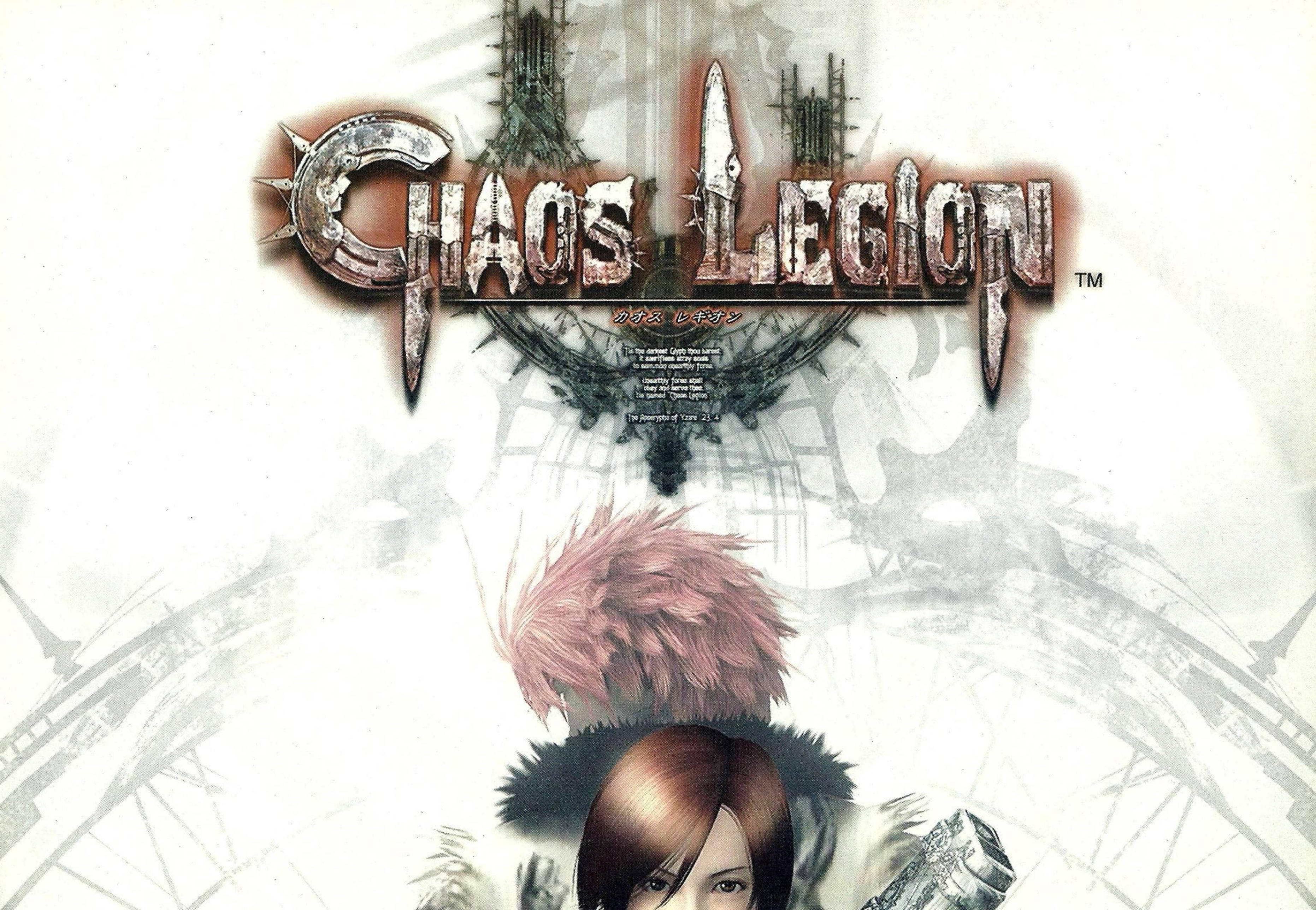
Hulk składa się z dwóch gier tak naprawdę. W pierwszej z nich prowadzimy postać znaną nawet tym, którzy komiksu nigdy nie czytali: wielkiego, zielonego, wylanego mięśniami gobosa, który jest w stanie chwycić czołg za lufę i majtnąć jak enerdowska kulomiotka na treningu. W tych misjach czeka nas marsz przez setki komnat, laboratoriów (tajnych i jak najbardziej jawnych), w pościgu za pewnym złoczyńcą, który najpierw obiecując kooperację, a potem próbuje wystrychnąć na dudka głównego bohatera. •le robi, naiwniak. My bowiem depczemy mu po piętach i psujemy dosłownie wszystko, co się nawinie. Idea jest taka: wpadamy do pomieszczenia i możemy albo przebijać się dalej, albo (jeśli gra nie puści nas dalej bez kilku trupów) – walczymy z siłami wroga. Siły wroga zrazu prezentują się dość,

rzekłbym, śmiesznie. Wybiegają jakieś małe ludziki, które wysyłamy na orbitę kilkoma pacnięciami, przy okazji zostawiając za sobą dym i pożogę. Potem robi się ciężej: ludki kombinują skądś rakiety, tarcze energetyczne, a nawet zmutowane wielkie psy. Na sam koniec ludki ośmielają się delikatnie iść w nasze ślady i próbują coś tam mutować, ale gdzież im do nas! Jak zatem widzicie – totalny wygrzew. Autorzy postawili na możliwość zdewastowania wszystkiego, co nam tylko przyjdzie do głowy. Wielkie wagony cysterny można kopać i walić piąchami, a potem ich płonące resztki chwycić i cisnąć przed siebie, ku przestrodze nadciągającym falom wrogów. Jest w tym pewne podobieństwo do serii Dynasty Warriors, acz nieduże.
Przeciwnicy są lepiej zorganizowani, prują bronią palną, uciekają dość sprawnie, co bardziej zaś chytrzy kryją się w wąskich dziurach. Nic to – jedno, dwa klaśnięcia posyłają w powietrze potężną kulę energii, która da sobie radę i z nimi. W trakcie gry dochodzą nam także nowe umiejętności. Oprócz chwytania wrogów i elementów rozbitego otoczenia (rur, samochodów, helikopterów, wagonów), możemy wysłać kulę energii, żonglować ludzikami na piąchach i kopniakiem nauczyć latać, podskoczyć, zawisnąć w powietrzu, naładować się i torpedą runąć na tłum gapiów, a nawet wbić obie piąchy w grunt tak, że cały świat organiczny zniknie wokół na setki lat. I o to chodzi! Nie zabraknie też konkretnych bossów. Ponieważ – uwaga – gra toczy się obok filmu (jest to taki dziwny sequel), spotkamy też nowych nieprzyjaciół: Half-Life'a – kolesia, który wysysa z nas energię i można go tylko miotnąć rurą, albo cisnąć weń kilka pojazdów, Madmana, Fluxa i Ravage'a, który uważa, że skoro przypomina Hulka, to może tyle, co on. Myli się, oczywiście, he he... Ale to tylko jedna strona gry.

■ Prosty pomysł + rozsądne wykonanie = poprawna gra. Nic dodać, nic ująć.

Walcz ze swoim gniewem, Luke

Nasz bohater nie zawsze jest bowiem wielki i zielony. Od czasu do czasu jest sobie zwykłym człowiekiem, który musi po prostu uważać, żeby się nie zdenerwować. Takim


CHAOS LEGION
TM
カオス レギオン
The Apocrypha of Yzara 23: 4

NEO PLUS

© CAPCOM CO.,LTD. 2003 ALL RIGHT RESERVED.

BURNOUT 2

■ **Centrum Hulkomanii** - Strona WWW z Zielonym znajduje się pod adresem **http://www.thehulkcom** - znajdują się na niej odnośniki do podstron traktujących o filmie, grze (można ściągnąć demo na peceta), animowanym serialu telewizyjnym i natualnie komiksie. Na szczęście nie ma linka do strony Hulka Hogana.

spokojnym kolesiem też sobie pogramy. Tym razem będą to jednak raczej misje charakterystyczne dla skradanki. Trzeba się będzie czaić, kucać, lawirować między krążącymi po terenie strażnikami i mutantami różnego rodzaju. Na koniec wreszcie – ponieważ nasza postać nie potrafi skakać, będziemy rozwiązywać różnego rodzaju kody umożliwiające wejście do zastrzeżonych pomieszczeń i przestawiać skrzynki. Okazuje się, że najwięcej będzie pewnie tego przestawiania skrzynek. Nasz bohater zwykle trafia na jakiś nieduży, chroniony teren. Wdawszy się w bójkę nie ma za wielkich szans: albo przeciwnicy strzelają z daleka i umykają przed naszymi pięściami, albo przeciwnikami są po prostu mutanci, których równie dobrze moglibyśmy miziać po twarzy bukietem stokrotek. Stąd też lawirujemy między tym wszystkim i przestawiamy skrzynki, by móc gdzieś wejść, skorzystać z kanałów wentylacyjnych, przeskoczyć płot, itp. Harców co niemiara.

Mówiąc najogólniej jest się w co bawić. Gra ma jeszcze trzeci tryb rozgrywki, ale ten nierozerwalnie łączy się z filmem i – cóż – nie zdradzając należy połączyć pewne fakty z filmu, wprowadzić do gry i zobaczycie co się stanie. Do premiery poczekacie w napięciu!

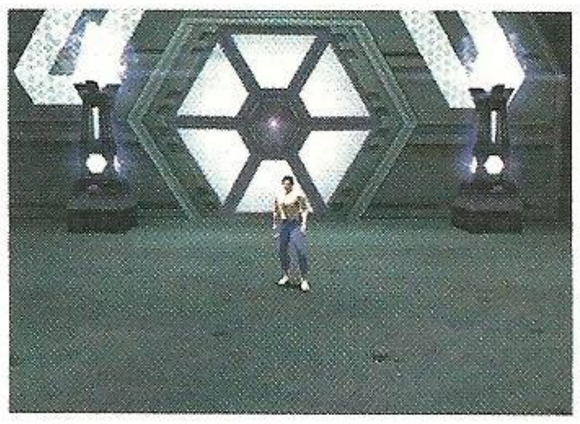
Bestial devastation

Oprócz tego wszystkiego jeszcze jest możliwość zabawienia się w trybie arenowym. Trafiamy w pewne miejsce, mamy nieco czasu i trzeba albo zniszczyć jak najwięcej przeciwników, albo pokonać ich jak najwięcej w określonym czasie, albo wreszcie rozwalić jak najwięcej przedmiotów na arenie – arena jest niemała, a to, co zniszczone pojawia się po chwili. O ile pierwsze wymienione tryby są po prostu fajne, ostatni daje naprawdę niemało radochy. Nie wiem dokładnie skąd to się bierze, ale doprawdy za wielką przyjemność poczytałem sobie rozwalenie wszystkiego w pył, powciskanie ludzików w płonące wagony i ryczenie wśród wylewających się zewsząd płomieni! Jest w co grać!

Nadszedł wreszcie czas, by przystawić lupę do technikaliów. Zacznijmy od dźwięku – niezła robota. Stereo, albo 5.1, Banner (nasz główny bohater) opowiada całą historię głosem Erica Bany (aktora grającego w filmie Hulka). Fajnie się tego słucha. Zresztą sam scenariusz nie jest zupełnie denny! Pewnie – nie spodziewajcie się cudów i epopei Homera, ale nie jest to debilizm, który się beznamiętnie przewija. Huk uderzeń, stąpnięć Hulka, eksplozji – ma coś w sobie. Subwoofer zdecydowanie podniesie tu jakość rozgrywki.

Jeśli chodzi o grafikę nie da się ukryć, że całość, dzięki trybowi cell shading zawisła gdzieś między kreskówką, a grą komputerową.

■ Skradankowe misje Bannera stanowią miły przerywnik między kolejnymi atakami szału.



Trzeba powiedzieć, że choć z początku odnosi się wrażenie, że wygląda to nieco sztucznie, sceny transformacji Bruce'a i prowadzenie kamery podczas scenek między misjami jest naprawdę na poziomie. Scenografia służy w zasadzie jednemu celowi – by ją rozwalić. Zatem większość miejsca zajmują rury, beczki, skrzynie i słupy, które niemal natychmiast po naszym wdarciu się na arenę walki przestają istnieć. Wiadomo przecież o co nam wszystkim chodzi.

Naganne w całej grze jest jedynie prowadzenie kamery podczas walki. I tu znany motyw: niejednokrotnie kamerzysta wlezie nam na głowę, albo schowa się za przeszkodami tak, że możemy się tylko domyślać gdzie jest i co robi nasza postać. Maleńkie niedopatrzenie, jeśli porównać je z całym nakładem pracy autorów, ale jednak podstawowe i irytujące. Aż dziw skąd się wzięło.

Blady świt nad polem bitwy

Trzydzieści misji zajmie nam kilka dobrych godzin, a potem zapewne przejdziemy Hulka co najmniej raz, by odkryć zaległe sekrety. Zabawka jest jak najbardziej przyjemna. Nie jest to może rewelacja, ale nie zawaham się użyć słowa – rzetelny produkt. Nie dostrzegłem także znaczących różnic między platformami, a być może powinienem nawet powiedzieć, że wersja na PlayStation2, choć momentami wydaje się mieć mniej płynną grafikę, wygląda jakoś ładniej od Xboxa. A najprzyjemniej to wszystko działa na GameCube. Być może to kwestia kontrastów, a być może bardziej zdecydowanie zarysowanych konturów. W każdym razie bliżej temu wszystkiemu do kreskówki i bardziej zabawowo wygląda.

Podsumowując jest to naprawdę niezła gra, wciągająca i niebrzydka. Stanowi do tego wspaniałe uzupełnienie filmu, plasując się tuż za tym, co dla filmu zrobił Enter the Matrix. Z tej też przyczyny, a także dlatego, że brak było w ostatnim czasie gier poświęconych rozwałkom beztroskim, ośmielę się tę grę Wam polecić. Jest to jeden z tych tytułów, który postawicie na półce z filmami, obok własnej kopii filmu na kasecie VHS, albo DVD – co tam kto lubi.

GreenGrabarz

ZIELONY I WKURZONY

Autorzy gry zaimplementowali Zielonemu Szaleńcowi aż czterdzieści pięć rodzajów ataków. Od piąch, poprzez podbicia, kopnięcia, rzuty, kule energii i torpedowanie gruntu. Na początku gry bawimy się po prostu różnymi atakami, a dopiero z czasem zaczynamy stosować różne ich kombinacjie: trzy piąchy, kopniak w powietrze i strzał z kuli energetycznej. A jeśli przeżyje można jeszcze na niego spaść, albo chwycić samochód i grzmotnąć jak wielkim młotem! Naparzanie się wielkimi przedmiotami też jest ostatnio jakoś w modzie, vide War of the Monsters.

GameCube — *Najlepsza wersja, choć różnice są minimalne.* — **8.3**

- *Wydawca:* Vivendi
- *Producent:* Radical Ent.
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA / DŹWIĘK / MIÓD

Wykorzystuje: *Memory Unit (GCN)*

PlayStation 2 — *Momentami ładniej, niż na Xboxie!* — **8.1**

- *Wydawca:* Vivendi
- *Producent:* Radical Ent.
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA / DŹWIĘK / MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8MB*

Xbox — *Zielone na zielonym - dobrze!* — **8.0**

- *Wydawca:* Vivendi
- *Producent:* Radical Ent.
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA / DŹWIĘK / MIÓD

Wykorzystuje: *Dolby Digital 5.1*

- **Dobre:** Niezły klimat rozwalania zombiaków i rozkawałkowywania zwłok. Są też chwile grozy, kiedy coś wypada znienacka.
- **Złe:** Nie można przerywać filmików, celować i często ma się dosyć kolejnych tabunów nieprzyjaciół, z których nic nie wynika.
- **I brzydkie:** Gra jest graficznie toporna, surowa i już na pierwszy rzut oka wygląda na produkcję klasy „B".

■ Silnik State of Emergency ma kilka mankamentów. W ED: FOB praktycznie nie można celować co sprowadza zabawę do młócy na oślep. Natomiast niewątpliwą zaletą jest liczba przeciwników obecnych na ekranie.

Evil Dead A Fistful of Boomstick

Pierwszymi banknotami na świecie były pocięte karty do gry – podpisane przez skarbnika i opieczętowane. Kiedy je wprowadzono, ludziom tak się spodobały, że przestali używać monet! Ponieważ zaś „karty" przekazywane były zwykle na czas podróży statkiem (żeby nie zatopić majątku), wprowadzono karę śmierci dla tych, którzy po przyjeździe nie wymieniali ich na monety.

Żaba w sokowirówce

Ideą zabawy jest jak największa młócka, a zatem Ash dziarsko poczynać sobie musi nawet z obiema zajętymi rękami. Najczęściej zapewne używać będziecie combosa: kilka strzałów z broni palnej, potem przyczajka z pilarką i wciśnięcie przycisku „X", który zwolniony prowokuje Asha do morderczego baletu wśród ochłapów mięsa. Co twardsi wykorzystają broń białą – na przykład szpadel. I znów siedzimy w klimacie filmów – trzy konkretne strzały szpadlem i kontrola jelit za pomocą pilarki. Może się zdarzyć, że przecięty na pół zombiak pełznie w naszą stronę, zostawiając za sobą szeroki pas czerwieni. Tu znów w sukurs przychodzi pilarka – stawiamy po prostu kropkę nad „i" przygważdżając resztki do podłoża i ustawiając maksymalne obroty. Tak to właśnie idzie...

Nie ma jak odpowiednia motywacja: „Śmierć jak kromka chleba". Ilekroć zaś pada to zdanie przy okazji gry konsolowej, w mojej głowie otwiera się klapka pudełka z etykietką: „zombiaki". Zombiaki i umarlaki wszelkiego rodzaju stanowią chyba najwdzięczniejsze mięso armatnie w historii. Cóż byśmy bez nich zrobili! A jeśli chodzi o największych ich eksterminatorów, w pierwszym szeregu stanie zapewne aktor Bruce Campbell i wykreowana przez niego postać Asha – kolesia z charakterystyczną pilarką spalinową w jednym ręku (a właściwie zamiast), oraz strzelbą w drugim. Morderczy zestaw!

Po serii filmów przyszedł czas na kolejną grę. Evil Dead: A Fistfull of Boomstick jest niejako kontynuacją trylogii z Bruce'm Campbellem i tak jak filmy zresztą zaplanowana była na dzieło niezbyt ambitne. Masa krwi, fruwające w powietrzu kawałki ciał, wybałuszone gały ciętych na miazgę umarlaków, wreszcie konkretne komentarze głównego bohatera („Pozwól, że dokonam delikatnych poprawek na twojej twarzy"). Uczciwość autorów przejawia się także jasno jeśli chodzi o cenę gry – jest o połowę tańsza, niż produkcje pierwszej klasy. Załóżmy jednak, że filmy gdzieś tam sobie stoją na półce, a my chcemy jasnej odpowiedzi na pytanie: „czy opłaca się nabyć Evil Dead: A Fistfull of Boomstick nawet za te pół ceny?". Cóż...

Silnik gry (ten sam, co w State of Emergency) lekko nie pasuje do całości produkcji. Idealnym rozwiązaniem byłby system dwugałkowy, ten sam, który zastosowano w grze Hunter, a który po raz pierwszy pojawił się w Ape Escape (jedną gałką biegamy postacią, drugą celujemy). Autorzy nie przesadzili twierdząc, że jednocześnie na ekranie będzie mogło hasać do pięćdziesięciu zombiaków. Problem w tym, że zazwyczaj na raz ich nie pokonamy. Trzeba uciekać (kamerę mamy za plecami), odwrócić się i strzelić na ślepo – nie ma nawet czasu, żeby jednym przyciskiem (L1) przywołać kamerzystę za plecy. Idealnie byłoby móc strzelać za siebie. Niestety - takiej opcji nie ma i na to psioczyć będziecie najczęściej.

Po drugie, surowość scenografii. Dobre gry na PS one wyglądały tak, jak Evil Dead: A Fistfull of Boomstick. Może wielkość tekstur i rozdzielczość nadrabia, ale przysięgam, że ściany i ulice są gładkie jak wymówki cwaniaka na komisariacie. Nic się tam nie dzieje. Interakcja z otoczeniem także leży. Właściwie nie istnieje. Albo coś jest umarlakiem, albo NPCem do pogadania, albo znajdźką (apteczką, nabojami, bronią), albo obiektem nieruszalnym, czyli całą resztą. Dochodzi przez to do tak kuriozalnych sytuacji, jak ta, kiedy podchodzimy do wielkiego oszklonego wejścia. Drzwi oczywiście zamknięte, ale wokół pełno szkła. Możemy stłuc wszystko, co nam się zamarzy, poza drzwiami. Dziury takie w szybach obok, że lokomotywa się zmieści. Nic z tego. Ash uparcie będzie nawijał: „Och, drzwi są zamknięte". Damn...

Myślałem, że te czasy już minęły.

A propos spotykanych po drodze postaci, także nie ma z nimi lekkiego życia. Faktem jest, że gra ma dzięki nim do opowiedzenia jakąś historię, a to ostatnio w cenie. Niestety, jeśli spróbujecie wejść gdzieś, gdzie nie pozwolono Wam wcześniej wchodzić, a wciąż pozwolenia nie macie (na przykład, jak w pierwszym poziomie, w progu stoi policjant), to naoglądacie się w kółko i w kółko scenek, których nie można opuścić, jak to Pan Władza tłumaczy, że nie dostaniecie się do środka.

Jedynym elementem graficznym, który rzeczywiście zasługuje na uwagę jest model Asha. Zrobiony nieco komiksowo, ale podobny, z fajnymi teksturami. Może walić szpadlem, strzelać, ciąć pilarką i rzucać czary (energię zbiera z zabitych umarlaków, jak w grze Hunter). Czary są ofensywne i defensywne. Może to być wzmocnienie sił, zwiększenie zasięgu, albo uderzenie błyskawicy. Niestety, przez scenografię i silnik ani na chwilę nie zapominamy, że to gra klasy „B".

Stajemy więc ponownie przed pytaniem z samego początku: czy biorąc pod uwagę fakt, że gra jest o połowę tańsza, można przymknąć oko na jej jakość? Moim zdaniem nie. Jest to tytuł średni, dla maniaków Asha do obczajenia, jako w pewnym sensie kontynuacja filmów z jego udziałem. Dla reszty? Jeśli lubicie pohasać w okresie Wojny Secesyjnej i czasach współczesnych, porozwalać umarlaki szpadlem i przymknąć oko na niedoróbki graficzne, można spróbować. Choć ja poczekałbym na Hunter: The Reckoning – Wayward. Temat zombiaków lepiej rozpracowany jeśli chodzi o możliwości postaci, jest opcja popykania z kolegą i można uczciwie przycelować w tył, nawet jak się biegnie dziko przed siebie. Nie ma takiej frustracji.

Grabarz

■ Na pytanie, co sądzi o grze, Campbell odpowiedział: "I think its cool, yeah". Łał.

PlayStation 2 — *Ash kontra... gra drugiej klasy.*

- *Wydawca:* THQ
- *Producent:* Vis
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8MB* **Nadchodzi na:** *Xboxa*

5.8

- **Dobre**: Burnout na motocyklach? Fajowy pomysł, a niektóre triki są całkiem spoko.
- **Złe:** Wyważenie gry – szczególnie trików i sterowania.
- **I brzydkie:** Grafika... Jako całość – speed niby spory, efekt podobny jak w Burnoucie, ale nie ta klasa, nie ta klasa.

Speed Kings

Ha! Acclaim wydaje arcade'owe wyścigi motocyklowe! Cieszmy się, przecież to oni wydali Burnouta! Rewelacja, to nie może być niewypał... A jednak.

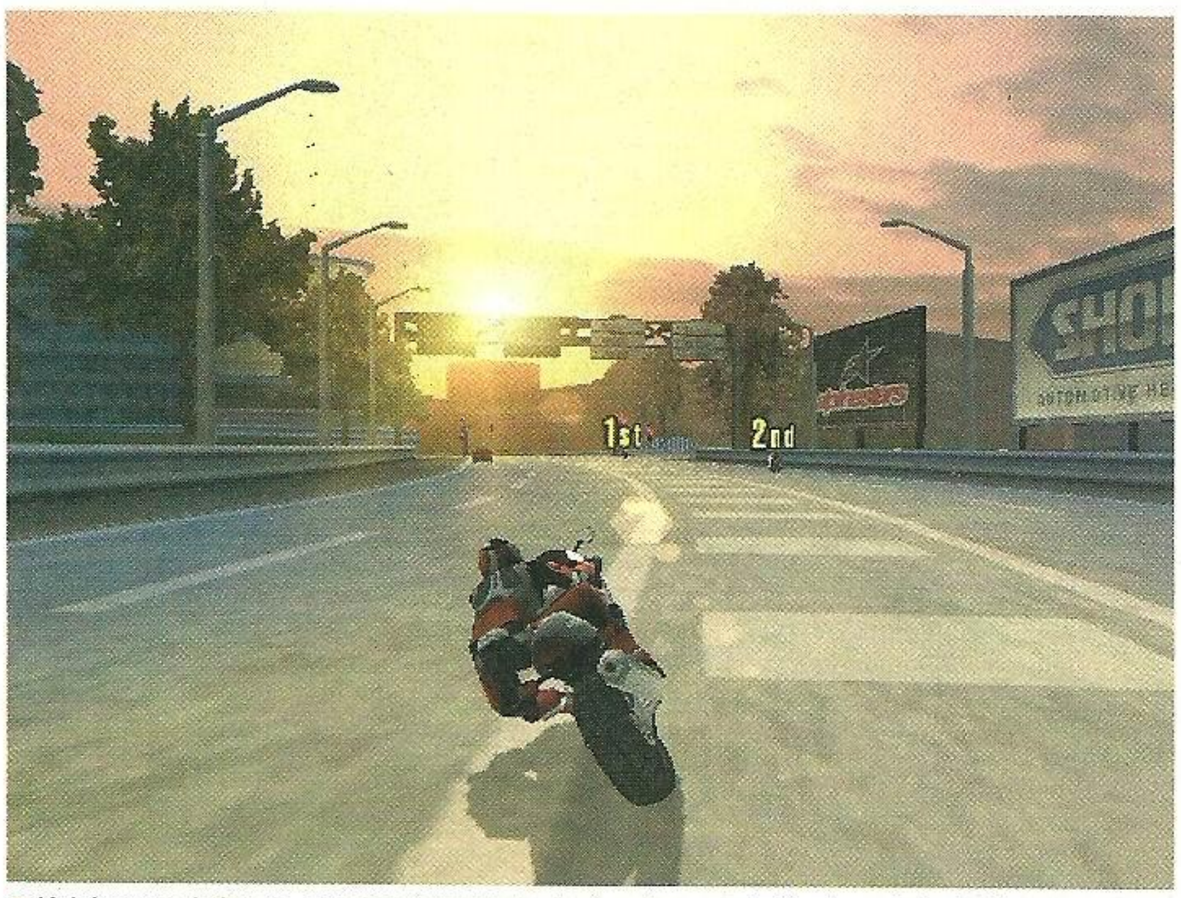
■ Niektóre triki są na prawdę fachowe - na przykład Surfing czy Handstand.

Problem, błąd, niedoróbka!

Acclaim wypuściło wersję na PS2 z poważnym błędem. Uniemożliwia on save'owanie gry. Po prostu gra nie chce się zachować i nawet, gdy pokazuje, że Save OK, to i tak nic nie daje– po wyłączeniu konsoli nie zachowa się nic. Sam się na to złapałem i to po kilku godzinach grania. Po ponownym włączeniu konsoli gra załadowała się jakby nigdy nic, ale żadne moje osiągnięcie nie zostało odtworzone – musiałem zaczynać od początku. Tym razem bardzo się pilnowałem żeby save'ować regularnie, ale i tak nic to nie dało. Zdenerwowany poszperałem trochę w Sieci i znalazłem jako takie rozwiązanie – jeżeli graliście wcześniej w SK, to gra zrobiła już swojego save'a na karcie pamięci – trzeba go usunąć, a przy okazji zwolnić jak najwięcej miejsca – najlepiej około 2Mb. Potem załadujcie grę, wejdźcie w opcje i coś zmieńcie na przykład: system Imperial (mph) na Metric (km/h). Zasejwujcie i natychmiast załadujcie save'a. Jeżeli wszystko poszło OK – gra znajdzie własnego save'a i go pomyślnie załaduje (Load succesfull). Zresetujcie teraz konsolę i sprawdźcie czy zadziałało. Mam nadzieję, że tak.

Okazało się, że Climax to nie ta sama liga co Criterion. Wprawdzie ta ekipa jak mało kto zna się na wyścigach motocyklowych – obie części MotoGP na Xboxa mówią tu same za siebie, ale arcade to już trochę inna bajka i chłopaki nie podołali zadaniu. Owszem, założenie jest naprawdę fajne, ale z wykonaniem już gorzej.
Speed Kings budzi bardzo żywe skojarzenia z Burnoutem. Podobne zasady, niezłe kraksy, spory speed. Ale... Coś nie gra. Zaraz spróbuję dowiedzieć się, co. Poczekajcie chwilę, lecę do konsoli... Minęło kilka godzin i już chyba wiem.
Grafika nie robi aż takiego wrażenia. Niby wszystko dzieje się szybko, a uczucie gnania na złamanie karku jest momentami nieodparte, ale mimo to pozostaje jakiś niedosyt. Najwyraźniej silnik Renderware użyty w Burnout 2 (i PES2, hehe) jest o wiele lepszy niż ten, którym dysponowali programiści z Climax. Asfalt niezbyt ładny - nawet na Xboksie, z tras momentami wieje pustką, a i modele pojazdów nie są zbyt efektowne. No i oczywiście przeważają monotonne i raczej nijakie tekstury. Na PS2 Speed Kings potrafi nieźle chrupnąć, szczególnie na trasach, na których pada deszcz. Na GCN jest trochę lepiej, ale i tak najfajniej SK wygląda na konsoli Microsoftu. Ale to i tak druga liga wyścigów na tej konsoli... A może i trzecia. Spore wrażenie robią oczywiście kraksy, ale i w tym przypadku SK nie dorasta Burnoutowi do pięt. Owszem – motocykl efektownie się rozpada, a kierowca lata jak szmaciana lalka, ale to po prostu nie to samo. Od Burnouta nie można się było oderwać, od Speed Kings można bez problemu i większego żalu.
Dźwięk też nie zachwyca – szczególnie muzyka, która nie pasuje mi zupełnie do ostrej jazdy, jaką oferują nam programiści – jest nudna i bezjajeczna. A brak możliwości podłożenia własnego soundtracku na Xboxie jest nieprzyjemnym zgrzytem. Reszta niezła z małym, ale istotnym wyjątkiem - dźwięk silnika to jakieś monotonne buczenie, które na dłuższą metę doprowadza człowieka do szału. Aha, na X'ie jest Dolby Digital.

■ Wygrywanie nie jest trudne - przeciwników robi się nawet na ostatniej prostej.



■ Kolejna gra, która na screenach wygląda doskonale, a w akcji sztucznie i plastikowo.

No to czas przejść do sedna sprawy – wyścigu. Wszystko jest w porządku, ale do czasu, gdy zechcemy czesać jakieś lepsze triki i nabijać sobie boosta, tutaj zwanego Powerbands. Oprócz trików w stylu jazdy na tylnym lub przednim kole, surfowania czyli stania na siodełku i stania na kierownicy można też ocierać się o inne samochody (tak zwany Ding). No i o to ocieranie wszystko się (dosłownie) rozbija. Najczęściej próba dinga kończy się efektowną kraksą. W Burnoucie było to fajniej pomyślane – Near Miss sprawowało się lepiej i dawało wymierne rezultaty. Dingi – nie. Całkiem fajnym patentem jest Powerdown, czyli położenie motocykla na boku i szorowanie nim po asfalcie. Przynajmniej raz w ciągu każdego wyścigu na ekranie pojawia się napis Powerdown, co oznacza, że powinniśmy wcisnąć przycisk, aby prześlizgnąć się pod ciężarówką czy zwalonym drzewem. Niestety pojawiający się na ekranie napis Powerdown jest bardzo podobny do Powerband czyli turbo, co powoduje, że można się pomylić i zamiast położyć maszynę, odpalić boosta – niby drobne niedopatrzenie, a wprowadza sporo zamieszania i w efekcie potrafi zdekapitować naszego jeźdźca.
Ostatnim patentem jest możliwość zrzucania przeciwników z motocykla kopami i piąchami. Nawet czasami się przydaje, ale tak naprawdę da się wygrać nie stosując prawie wcale tego zagrania. Zabawa w SK jest stosunkowo przyjemna i potrafi wciągnąć na dłuższą chwilę. Ale jak to mówią im dalej w las, tym więcej drzew (a w tym przypadku przeszkód) – wyścigi robią się schematyczne, a radość z jazdy jest mniejsza i mniejsza. Nawet multiplayer niespecjalnie ratuje Speed Kings – dwóch graczy pobawi się chwilę, a potem szybko wróci do Burnouta. No chyba, że przedkładają

motocykle nad samochody.
Climax już miało swoją szansę i nie do końca ją wykorzystało – gra jest solidna, ale brakuje jej błysku. Polotu. Kopa. No po prostu tego czegoś.
Może teraz mistrzowie z Criterion zrobią jakieś arcade'owe wyścigi motocyklowe? Ładnie proszę.

Marcellus

PS2, Xbox, GCN — *Nie do końca udana, choć pograć można.*

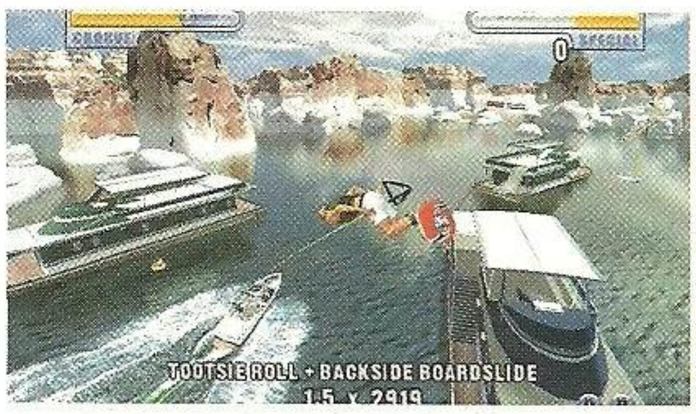
- *Wydawca:* Acclaim
- *Producent:* Climax
- *Liczba graczy:* 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8MB, Dolby Digital (Xbox)*

6.5

- **Dobre:** Fachowe triki, znany system sterowania i zaliczania leveli, spora przyjemność płynąca z zabawy na wakeboardzie
- **Złe:** Niektóre poziomy są zwyczajnie słabe, a zadania poszły w ilość, a nie w jakość.
- **I brzydkie:** Nienajlepsza detekcja kolizji - czasem zawodnik wyrżnie bez wyraźnego powodu, innym razem z kolei ustoi, gdy powinien upaść.



Wakeboarding Unleashed featuring Shaun Murray

Do niedawna sporty wodne nie kojarzyły mi się z extremą – zwykle myślałem o nich inaczej. Surfing, narty wodne, żaglówki. Nieodparcie wraca wizerunek grzecznego, sympatycznego koleżki w stylu Mateusza Kusznierewicza.

Opalenizna, długie kręcone blond włosy, okulary przeciwsłoneczne... i tak dalej. Przy okazji najnowszej gry Activision rzuciłem jednak tu i ówdzie okiem i odkryłem sporo ciekawych rzeczy. Taki na przykład Tony Hawk mówi, że często w lato surfuje dla przyjemności, bo zarówno surfing, jak i skateboarding mają sporo wspólnego i zawsze może coś zapożyczyć i przenieść do innej dyscypliny. Ba, widziałem nawet sztuczną falę (!), zbudowaną przy wykorzystaniu wymyślnej hydrauliki na klimat halfpipe'a, na której szalał Hawk stojąc na nieco większej niż zwykle desce.

Jednym okiem

Postarajcie się więc popatrzeć na sporty wodne nieco innym okiem. Dajmy spokój wymuskanym chłopczykom śmigających na nartach wodnych i żeglującym w klasie Finn. Chłopaki szalejące na wakeboardzie, kiteboardzie czy innych wynalazkach często mają masę kolczyków w każdym miejscu ciała, mnóstwo tatuaży, słuchają kalifornijskich punkowców i balangują do rana. Czyli wszystko tak, jak powinno być w przypadku extremalnych sportów. A wakeboarding niewątpliwie do takich należy. Wakeboard to decha ciągnięta na linie za motorówką, na której żądny wrażeń śmiałek wykonuje przeróżne ewolucje. Z powstałej w skutek przejazdu motorówki fali fachowcy wybijają się wysoko w powietrze, śmigając konkretne obroty i graby. Na trasach ustawiane są także skocznie i specjalne funboxy do gridowania, aby uatrakcyjnić zabawę. Przejazd dobrego zawodnika wygląda niesamowicie efektownie, a i nie spada on z dechy tak często, jak skater.

Drugim okiem

Jak przystało na grę video, autorzy odeszli nieco od realiów tego sportu dając popis szalejącej wyobraźni. Wakeboarding Unleashed pozwala na bardzo wysokie loty, absolutnie nierealne kombinacje trików i kilka innych rzeczy – wszystko naturalnie w imię dobrej zabawy. Opanowali się jednak w pewnym momencie i nie przekroczyli pewnej granicy, która cechuje wszystkie gry spod firmowanej przez Activision serii O2 Sports. WU stawia na wypróbowany i wielokrotnie już sprawdzony system sterowania z serii THPS – dobra rzecz, bo nie trzeba wszystkiego uczyć się od nowa, a każdy zainteresowany doskonale wie, który przycisk służy do grindowania. Zresztą nie tylko sterowanie pochodzi z THPS. Z Hawkiem nieodparcie kojarzy się system trików z rotacjami, grabami i grindami (są nawet manuale), a nawet cała konstrukcja gry, która została oparta na podobnym schemacie zadań (oczywiście mowa o pierwszych trzech Hawkach; jak wiecie w czwartym Neversoft zdecydował się wprowadzić otwarte levele). Czyli: zdobądź tyle a tyle punktów, przegrinduj tu i tu, puknij pięć obiektów i tym podobne. Dodatkowo na każdym poziomie jest spora liczba (po kilkanaście) gapów, a także zadań specjalnych zwanych Challenges. W sumie gdy ktoś uprze się, by zaliczyć wszystko, liczba podejść do dowolnego z kilkunastu leveli może wynosić nawet kilkaset. Nie żartuję.

■ Nie od razu będziecie tak wywijać. Na szczęście jest dobry trening.

Okiem cyklopa

No dobrze, na razie wszystko wygląda bardzo podobnie do Hawka. Do pewnego stopnia tak jest i niemal każdy, kto miał dłuższą styczność z kapitalną serią wyczynów Jastrzębia po kilkunastu minutach poczuje się jak ryba w wodzie, bez większych problemów wykonując karkołomne ewolucje i zaliczając zadania. Różnica polega jednak na tym, że tutaj boarder nie istnieje bez siły pchającej jego

■ **Zainteresowani sportem?** Wpadnijcie na stronę **http://www.wakeboarder.com** - jest tam sporo do poczytania i pooglądania - łącznie ze zdjęciami i filmami z zawodów.

■ **Zainteresowani grą?** Oficjalną stronę znajdziecie pod adresem **http://www.wakeboardingunleashed.com** - lokacje, zawodnicy i grający w tle Van Halen. W końcu to ulubiony zespół Yu Suzukiego.

■ Naturalnie oprócz boardera główną rolę gra tu doskonale wykonana tafla wody i fale tworzone przez motorówkę. To głównie z nich wybijamy się w powietrze.

deseczkę do przodu. Czyli - bez motorówki ani rusz. Także to motorówka produkuje wysokie fale, na których wybija się w górę zawodnik. W rzeczywistości wakeboarding jest bardzo przez to ograniczony, a rajder musi trzymać się blisko łódki. Sytuacja, w której na przykład przejeżdża po drugiej stronie wysokiego pomostu jest niemożliwa z oczywistych przyczyn (lina?). Ale jak wspomniałem autorzy poszli nieco dalej i pozwolili graczowi w dowolnym momencie na jakiś czas puścić linę, która potem – jeśli tylko zawodnik znajduje się w odpowiednim zasięgu – zostaje do niego ponownie wystrzelona. I znów jest ciągnięty przez motorówkę.

Pomysł jest przedni – przyznacie. Otwiera prawdziwe pole do popisu zarówno autorom mogącym popisać się ciekawą konstrukcją poziomów, a także graczom pragnącym pozbyć się ograniczeń. Zabieg ten okazał się jednak w pewnym stopniu bronią obosieczną. Z jednej strony naprawdę rozszerza możliwości gracza; pozwala na efektowne ślizgi i kombosy. Z drugiej zaś otworzył projektantom leveli furtkę do abstrakcyjnych i niezbyt ciekawych zadań, które wydają się dorzucone na siłę i zwyczajnie zasysają.

Na pewno możliwość puszczenia liny i ślizgu na falach jest super, ale autorzy nie wykorzystali do końca drzemiącego w niej potencjału.

Przymykamy oko

Lista niedoróbek jest większa i ogarnia sporo innych zadań i mimo sporej liczby ciekawych pomysłów na rozszerzenie zabawy (jak na przykład motyw z trikami pokazywanymi w stylu telewizyjnego replaya) muszę napisać, że dla mnie to najsłabszy element tej pozycji. Nierówne są także kolejne poziomy, w sile kilkunastu. Połowa z nich nie wybija się ponad przeciętną, ale tak na ogół jest, gdy leveli jest aż tyle. Na szczęście reszta pokazuje klasę. Każde bajoro ma kilka zakrętów i można zmusić kierowcę motorówki, by zwyczajnie skręcił tam, gdzie chcemy. Autorzy zapewnili sporo rur i krawędzi do ślizgania się na desce, mnóstwo miejsc, w których można wybić się wysoko w powietrze oraz takich, przez które można prześlizgnąć się tylko po puszczeniu liny (naturalnie po to, aby za chwilę ją złapać). Czasami daje o sobie znać nie do końca dopracowany algorytm kolizji obiektów; ciężko wyczuć, czy boarder wyląduje na desce, czy na swoich czterech literach. Nie przeszkadza to jakoś strasznie, ale nie spodziewajcie się chirurgicznej precyzji znanej z THPS.

Na czas przejazdu otrzymujemy specjalny pasek "groove" – kurczy się, gdy boarder ląduje tyłkiem na wodzie, a powiększa po udanych ewolucjach. Gdy spadnie do minimum, zabawa się kończy. Choć naturalnie można od razu wskoczyć z powrotem na dechę, by zaliczać kolejne zadania. Klasycznie dostajemy punkty, które rozdysponowujemy na poprawienie statystyk zawodnika. Jeśli zaś chodzi o boarderów, to w grze występują zawodowcy, choć wątpię, by ich nazwiska coś powiedziały komukolwiek w Polsce.

Oczy szeroko otwarte

Wakeboarding Unleashed wygląda nadspodziewanie dobrze, choć ceną za to jest animacja wyświetlana w 30 klatkach na sekundę. Dla mnie to w pewien sposób wada, bo w pozycjach zmuszających gracza do precyzyjnego operowania kombinacjami i wyczucia animacja powinna mieć 60 klatek. Trudno. Woda wygląda doskonale, a fale generowane przez motorówkę zachowują się dość realistycznie. Podobnie zresztą jak szalejący na desce zawodnik. Otoczenie za to do najpiękniejszych nie należy, choć nie mam podstaw, by się nad nim specjalnie pastwić. Jest, bo jest. Domki, pomosty, wysepki...

I tak cała uwaga gracza skupiona jest na zawodniku. Gra praktycznie nie różni się od siebie na obu konsolach – coraz częściej widzimy ten trend w grach multiplatformowych. Licencjonowana ścieżka dźwiękowa jest nieco inna, niż się spodziewacie – zamiast punkowców grają takie zespoły, jak Pixies, The Stooges czy Love and Rockets. Brzmi rozsądnie i wprowadza w klimat wodnego szaleństwa. Na Xpudle można podłożyć swój soundtrack. Krótko mówiąc: wygląda dobrze i nieźle brzmi.

Oko proroka

Prawdziwa siła WU tkwi oczywiście w ewolucjach i tutaj gra nie zawodzi - jest co robić, jest gdzie robić, jest przyjemność płynąca z dobrze wyczesanego comba. Nawet ze wspomnianymi niedoróbkami Wakeboarding Unleashed to dobra, wciągająca i efektowna pozycja. Na pewno nie przykuje tak do fotela jak THPS, ale złagodzi cierpienie spowodowane oczekiwaniem na T.H.U.G. Żywotność przedłuża sporo multiplayerowych zabaw - na przykład jeden gracz kieruje motorówką, a drugi boarderem. Dajcie jej szansę, a na pewno się nie zawiedziecie.

Gulash

Słowniczek

O grach odwzorowujących sporty extremalne nie da się pisać bez dziwacznych wtrętów. Polskie odpowiedniki tych słów nie istnieją, bądź brzmią żałośnie. Oto malutki słowniczek.

Grind – ślizg na desce po krawędzi bądź poręczy.
Rotacje – obroty, jakie wykonuje w powietrzu zawodnik
Grab – łapanie dechy w powietrzu – także podczas obrotów
Manual – "jazda" na przedniej lub tylnej części deski, podczas gdy druga balansuje w powietrzu
Gap – gapy to miejsca, które można przeskoczyć, a które na to nie wyglądają. Na przykład z rampy na rampę, z dachu domu na rurkę.

PlayStation 2 — *Można pograć czekając na nowego Hawka.*

- *Wydawca:* Activision
- *Producent:* Shaba Games
- *Liczba graczy:* 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8MB*

8.0

Xbox — *Dolby i własny soundtrack - reszta bez zmian.*

- *Wydawca:* Activision
- *Producent:* Shaba Games
- *Liczba graczy:* 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dolby Digital 5.1*

8.0

- **Dobre:** Solidna fizyka, urozmaicone i wymagające trasy, spory wybór pojazdów.
- **Złe:** Za mały postęp w stosunku do poprzedniej części, brak trybu kariery i ograniczony system trików.
- **I brzydkie:** Okazjonalne zwolnienia oraz niska jakość tekstur podłoża. Reszta jest w porządku.

ATV Offroad Fury 2

Nie zawsze sprawdzona wcześniej formuła błyszczy, gdy użyjemy jej po raz drugi. A zasada „nie naprawiać, gdy nie jest zepsute" nie jest bożym przykazaniem i można od niej odejść.

Właśnie tak jest w wypadku ATV Off Road Fury 2 - sequela bardzo dobrej gry, która ukazała się już dość dawno, bo na początku 2001 roku. A w przypadku części drugiej można mówić o rozczarowaniu - po nowej generacji gier na PS2 można się było spodziewać czegoś więcej niż lekko poprawionej grafiki. Niestety, programiści z Rainbow Studios nie odrobili pracy domowej i dostarczyli produkt, który nadal jest dobry, ale już nie olśniewa. Zwłaszcza, gdy posiada się cześć pierwszą albo konkurencyjne ATV Quad Power Racing 2 od Acclaimu.

Nie najlepiej prezentuje się ATV Off Road Fury 2 pod względem oferowanej rozrywki dla samotnego gracza, a to ze względu na fakt, iż jest to tytuł przeznaczony do gry Online. Choć nie wiadomo do końca czy europejska wersja tej gry będzie miała obsługę Network Adaptora. Kilka standardowych trybów zabawy – pojedyncze wyścigi na odkrytych już trasach, mistrzostwa oraz freestyle. Trasy zostały podzielone na trzy rodzaje – Nationals to zamknięte trasy w różnych lokacjach – lasy, ośnieżone wzgórza, góry, pustynie i tym podobne. Początkowo dość krótkie, ale im większe są nasze postępy w grze, tym stają się dłuższe i bardziej skomplikowane. Supercrossy to trasy podobne do Nationals. Ten rodzaj wyścigów odbywa się jednak na stadionach i w halach, przez co trasy są zazwyczaj krótsze, ale za to bardziej techniczne.

Ostatnim typem są wyścigi typu Enduro, czyli przełajowe – na dość sporym obszarze terenu rozmieszczone są bramki, przez które musimy przejechać w wyznaczonej kolejności. Silnik graficzny Rainbow Studios znany między innymi z Smugglers Run sprawdza się w ATV Off Road Fury 2 całkiem dobrze. Nie ma specjalnie zwolnień (zdarzają się tylko wtedy, gdy na ekranie znajdują się wszystkie ATV jednocześnie). Widoczność jest duża, nie ma problemów z kolizją obiektów i jedynym zgrzytem jest niska jakość tekstur – widać, że są rozciągnięte na maksa i rozblurowane. Lepiej wyglądają same pojazdy i ich kierowcy – niezłe refleksy świetlne na lakierze, bardzo solidna animacja i fajne, choć czasami bardzo nierealistyczne wypadki. Ogólnie grafika wypada nieźle, ale prawdę mówiąc można ją było bardziej dopieścić.

Dźwięk wypada troszkę lepiej, głównie za sprawą licencjonowanego soundtracku, na którym znajdziemy utwory takich zespołów jak: Cypress Hill, System of a Down, Korn, Garbage – dość standardowa mieszanka rapu i hardcore'u, jaką możemy znaleźć w niemal każdej produkcji traktującej o sportach ekstremalnych. Reszta dźwięków nie zawodzi – silniki wyją na wysokich obrotach, zawieszenie jęczy pod nieludzkimi obciążeniami, a mielona kołami ziemia chrzęści, ba nawet ptaszki czasami śpiewają – wszystko na swoim miejscu i tylko brak obsługi dźwięku przestrzennego trochę zawodzi.

ATV Off Road Fury 2 nie jest tak luzackie jak ATV Quad Power Racing 2. Trasy obfitują wprawdzie w solidne hopy, ale w produkcji Acclaimu niektóre akcje były na maksa odjechane. Tutaj jest w miarę normalnie (jak na grę video oczywiście). Sterowanie ani system trików nie zmieniły się wcale. Nadal żeby dobrze się wybić z jakiejś hopki trzeba 'naładować' zawieszenie. Służy do tego lewa gałka analogowa, którą przed odbiciem należy wygiąć w dół, a następnie pchnąć do góry. Oczywiście nie zawsze trzeba na maksa 'ładować' zawieszenie – z trasami należy się dobrze zapoznać, bo sekcje hopek wymagają dobrze wymierzonych skoków. Nienajlepszy, bo ograniczony jest system trików – tak naprawdę to podczas normalnego wyścigu triki nie są specjalnie przydatne, bo ich wykonywanie nie daje żadnego boosta. No i ich liczba jest dość niewielka. Z tego względu ATV Off Road Fury 2 trzeba traktować jak wyścig, a nie grę pokroju Tony'ego Hawka – najważniejszy jest czas, a triki służą tylko urozmaiceniu rozrywki. Ten sam cel mają mini gierki, z których najbardziej zabawną jest hokej na lodzie – dwa ATV rzucone na lodowisko, gigantyczny krążek, sporo chaosu i przypadkowości, ale także niezłej zabawy.

ATV Off Road Fury 2 to całkiem solidna produkcja, nie tak rozrywkowa jak konkurencja z Acclaimu, ale sprawdza się nieźle. Tyle, że uczyniła za mały postęp w stosunku do poprzedniej części. Szkoda – mogło być lepiej.

Marcellus

PlayStation 2 — *Dobre, ale niewiele tu nowego.*

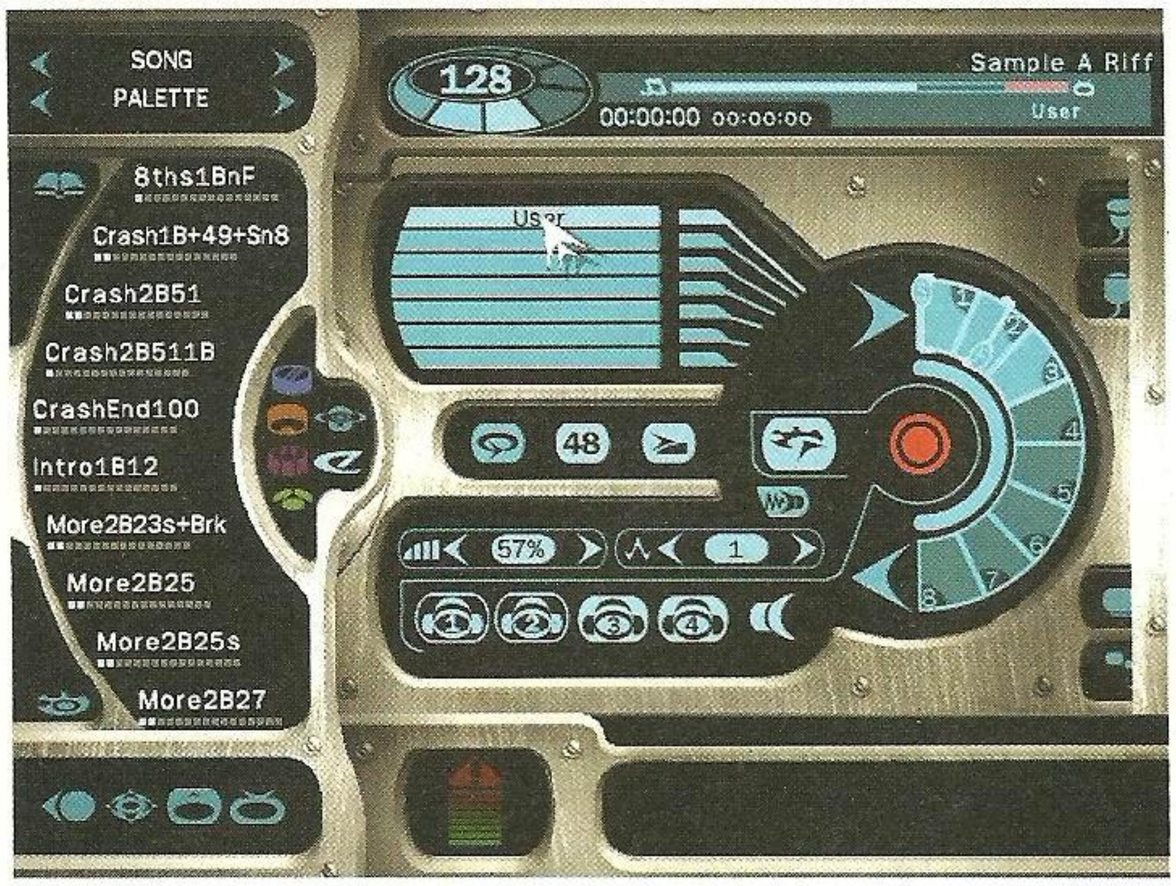
- *Wydawca:* Sony
- *Producent:* Rainbow Studios
- *Liczba graczy:* 1-4

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

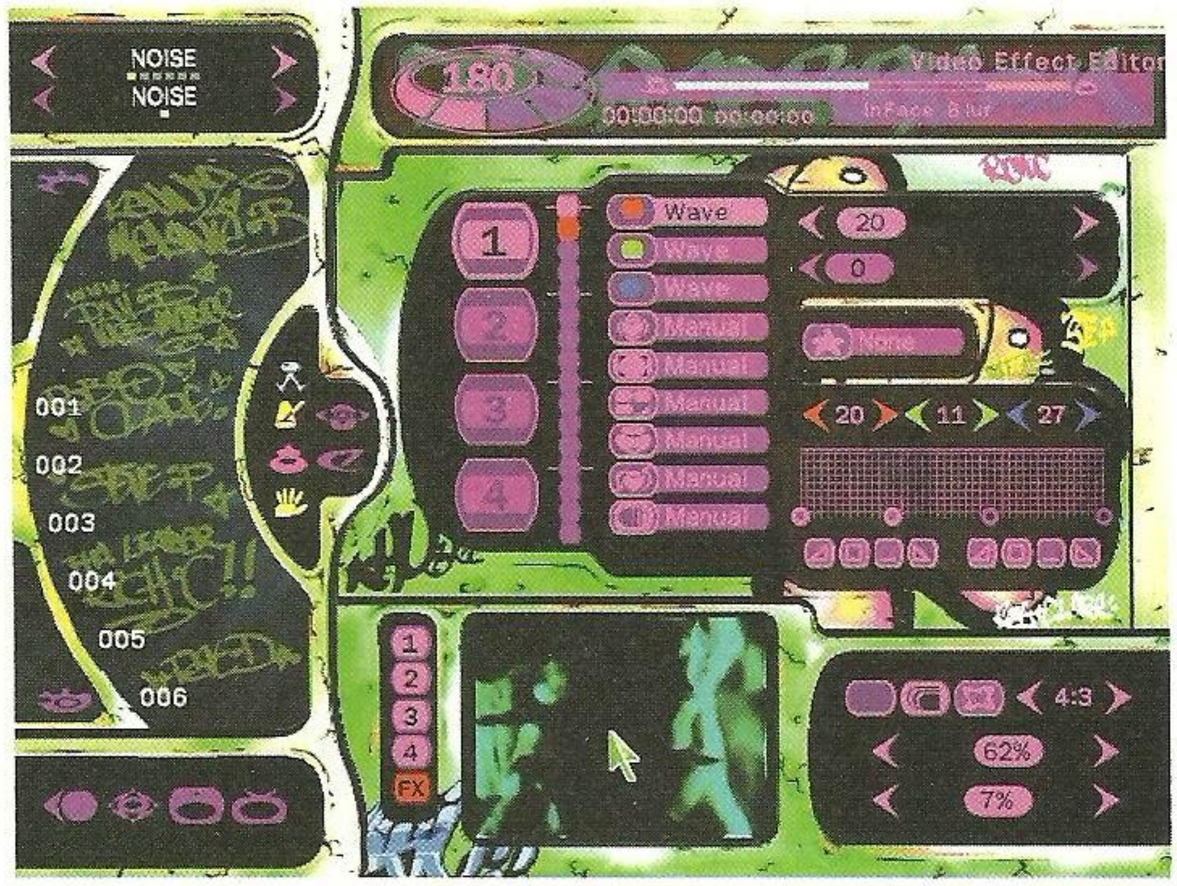
Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8MB*

7.0

- **Dobre:** Wysoka jakość dźwięków, rozbudowane możliwości, multum opcji. Najbardziej treściwy program tego typu na konsole.
- **Złe:** Nie ma USB Samplera w zestawie i to wystarczy.
- **Brzydkie:** Małe ikony, nie do końca przejrzyste menu i zamotany interfejs, do którego nie wszyscy będą w stanie się przyzwyczaić.



■ Na początku interfejs programu daje nieźle popalić. Gdzie, co, jak?!

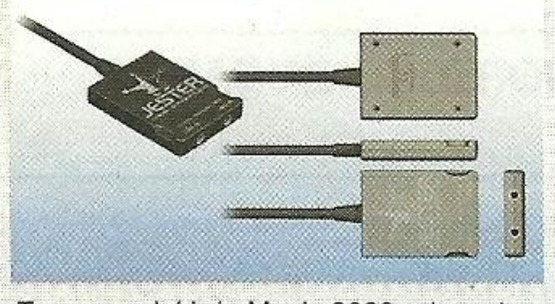


■ Można wybrać różne wzory kolorystyczne - coś jak tapety na ekranie komputera.

Music 3000

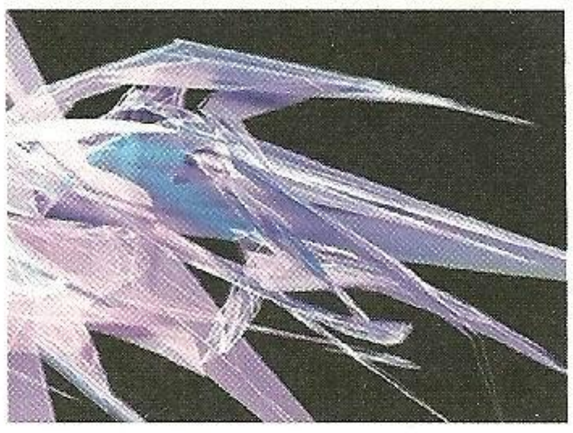
Muzyka - to właśnie dla niej żyję, jak to śpiewał kiedyś rewelacyjny DJ Bobo. Po nocy spędzonej z Music 3000 mogę powiedzieć to samo.

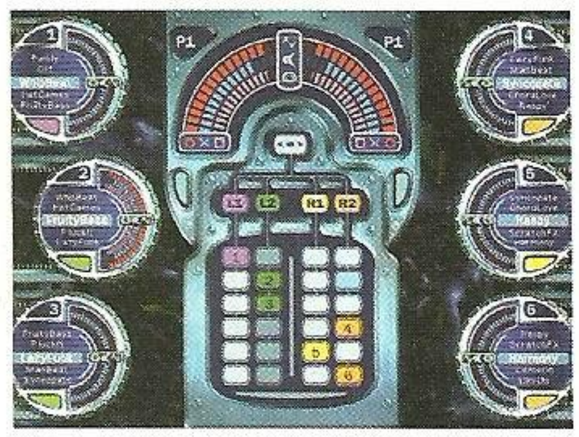
Sampler do PS2



Tym, co odróżnia Music 3000 od reszty podobnych mu programów jest USB Sampler, wyprodukowany przez firmę Jester. Z jednej strony pudełeczka wielkości karty pamięci znajduje się kabelek do USB, a z drugiej dwa wejścia – MIC IN, do którego podłączymy mikrofon i LINE IN, gdzie wetkniemy wtyczkę od jakiegokolwiek urządzenia wytwarzającego dźwięki. Może to być MP3 player, MiniDisc czy wieża. Dzięki temu wprowadzimy do programu własne dźwięki, a nawet całe utwory i będziemy mogli je wykorzystać w Music 3000. Ale są i minusy: szkoda, że program nie współpracuje z mikrofonem na USB od SOCOMa. To raz.
Dwa. Nie dostaniecie USB Samplera razem z Music 3000, trzeba będzie go dokupić. A cena została ustawiona na poziomie połowy ceny programu. Niełądnie.

Zaczynamy z kopyta. Pierwsze menu jest w pełni trójwymiarowe i niesamowicie zaprojektowane. Rzadko tak mało znaczący element programu jest w stanie przykuć moją uwagę, ale tym razem było inaczej. Przez dłuższą chwilę bawiłem obracaniem przezroczystych tarcz na ekranie. W końcu wybrałem MUSIC Creation. Ekran tworzenia muzyki wygląda już bardziej standardowo. Są na nim umieszczone ścieżki, w które „wkłada" się próbki oraz wszystkie potrzebne opcje. Jeśli coś się nie zmieściło, to przy wybraniu wysunie się na pierwszy plan. Od razu widać, że Music 3000 zawiera ogromną ilość możliwości edycyjnych. Każdy dźwięk da się zmienić na kilka sposobów, doklejając dodatkowe efekty takie jak echo, reverb i tak dalej.
Na początku nawet zawodnicy obeznani z podobnymi programami będą mieli problemy. Nie mniejsze niż autorzy, starający się upchać multum opcji do tak bardzo limitowanego przez możliwości konsoli programu. Mogę śmiało stwierdzić, że udało się. Jednak nie jest idealnie.
Program obsługiwany jest przy pomocy prawego analoga i R3. Jeśli nie wiecie, co to za przycisk, wduście gałkę pionowo w dół. To jest właśnie R3, a w Music 3000 działa, jak wciśnięcie lewego klawisza myszy w PeCecie. Analog, to nie zwinny gryzoń, więc pewnie obawiacie się o sterowanie. Odłóżcie swoje wątpliwości na inną okazję. Kursor został tak zmyślnie zaprojektowany, że sam nam pomaga wybrać odpowiednią ikonę poprzez podklejanie się do niej, kiedy tylko znajdzie się w pobliżu. Do tego po sekundzie wyskakuje krótki opis.





Przejdźmy do konkretów, czyli jak sprawdza się ten system w praniu. Tworząc utwór najpierw wybieramy klasę sampli, po czym grupę, a na samym końcu opowiadający nam kawałek. Najeżdżamy, zaznaczamy i umieszczamy na ścieżce. Łatwo taki kawałek potem usunąć zaznaczając i wciskając kwadrat. Wciskając R3 wysuniemy okrągłe menu, w którym wybierzemy sobie między innymi klonowanie próbki, edytowanie jej czy przeniesienie. W Music 3000 zagościły kawałki z najpopularniejszych obecnie gatunków: hip-hop, rock, pop i trance.
Po ułożeniu swojego wymarzonego utworu czas na kręcenie teledysku. Leniwi zapewne pozwolą konsoli wygenerować film, ale nie polecam tego rozwiązania. Efekty nie są zbyt ciekawe. Poza tym stworzenie trzyminutowej sekwencji w Music 3000 nie jest specjalnie trudne. Wykonamy to tak samo, jak w przypadku dźwięków. Wybieramy krótkie animacje i wkładamy je w odpowiadające nam kwadraciki. Nie będzie to teledysk z półnagimi modelkami za milion dolarów, ale przy odrobinie chęci i zdolności na pewno można stworzyć coś godnego uwagi. Musicie wiedzieć, że tylko prześlizguję się po wierzchołku góry lodowej i opisuję najważniejsze funkcje tego programu. Poświęcając Music 3000 więcej niż dziesięć godzin odkryjecie w nim sto razy więcej oraz dotrzecie do drugiego dna. Kto wie, nawet jeśli nie odkryjecie tu swojego powołania, to być może będzie do czego wracać bardzo długio między kolejnymi grami na PS2. Przecież nikt nie musi od razu rozpływać się nad Waszymi projektami. Wystarczy własna satysfakcja. Jeżeli nie dacie sobie rady z rozgryzaniem systemu, to w głównym menu czeka MUSIC Lesson - dziewiętnaście lekcji, które wyjaśnią arkana i zawiłości programu. Choć nauka z pewnością będzie się dłużyć, warto ją zaliczyć. Chyba, że nie myślicie poważnie o zostaniu drugim Bobo.
Pozostaje kwestia oceny. Music 3000 nie jest grą, więc od razu odpada miodność. Grafika ogranicza się do kilku plansz, trudno zatem wystawić jakąś konkretną notę. W programie najważniejsza jest przejrzystość i intuicyjność. Ten element został dobrze rozwiązany, choć przyznam szczerze, że nawet po kilku godzinach czasami zdarzało mi się zapomnieć gdzie znajduje się potrzebna mi ikona. A co do dźwięków: przypadły mi do gustu, są ciekawe, na czasie, a co najważniejsze w doskonałej jakości. Za to należą się brawa na stojąco. I dwa bisy.
Macie muzyczną zajawkę odkąd zobaczyliście Idola? Music 3000 jest dla Was. Choć definitywnie odchodzimy tu od prostych programików na rzecz rozbudowanego kombajnu oferującego olbrzymie możliwości, ale w zamian wymagającego sporego zaangażowania. Więc jeśli macie ochotę się tylko pobawić, zapraszam do którejś z wcześniejszych edycji Music z szaraka. W końcu tytuły z PSX'a śmigają też na PS2.

OG

■ Sample układa się w fachowe piramidki, zapętlając je i tym samym tworząc muzę.

PlayStation 2 — *Rozbudowany program muzyczny. Fajny.*

- *Wydawca:* Jester Int.
- *Producent:* Jester Int.
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8MB, Sampler USB*

-

- Dobre: Gra ma tylko 9 poziomów, a więc „zabawa" nie trwa zbyt długo. Dzięki Bogu!
- Złe: Ograniczenie swobody oraz schematyczność odbierają jakąkolwiek przyjemność z gry.
- Brzydkie: Uboga oprawa audio i video nie zrobi na nikim wrażenia. Do tego postacie wyglądają jak po nieudanej operacji plastycznej.

Ghost Vibration

AAAAAASPRZEDAM PLAYSTATION 2 W BARDZO DOBRYM STANIE. DO KONSOLI DORZUCĘ ZA DARMO SUPER GRĘ GHOST VIBRATION!

Po paru godzinach spędzonych z najnowszą produkcją Artoon naszła mnie ochota aby skomponować ogłoszenie o takiej właśnie treści. Byłoby to posunięcie niezwykle złośliwe patrząc z perspektywy potencjalnego nabywcy takiego zestawu. Szczególnie jeśli weźmiemy pod uwagę jakość wspomnianej gry. Sądzę, że jakieś dwadzieścia minut po transakcji miałbym na karku kolesia z pianą na ustach, nożem rzeźnickim w ręku i żądaniem zwrotu pieniędzy. Ech, na szczęście w ostatniej chwili zrezygnowałem z tego pomysłu spoglądając czule na półeczkę z hitami pokroju Silent Hill czy Devil May Cry.
No dobra, ale jak w ogóle GV udało się doprowadzić mnie do takiego kryzysu? Najpierw zerknąłem sobie na producenta. Skąd ja znam Artoon? Ach, przecież to oni zmajstrowali całkiem niezłe Pinobee na GBA. Skoro tak dobrze poszło im na kieszonsolce, to czemu nie mieliby spróbować swych sił na 128 bitowej maszynce. Efektem tej decyzji jest Ghost Vibration, czyli action adventure z elementami survival horroru. No, a

przynajmniej tym miała być ta gra z założenia...
Fabularna otoczka przygód George'a pozostawia jeszcze cień nadziei na w miarę udany produkt. W końcu polowanie na tułające się po starym dworze dusze potępieńców to dosyć wdzięczny temat na grę. W sumie można z tego zrobić jakąś mroczną historyjkę, co udowodniło chociażby Fatal Frame, albo przyjemną komedyjkę, o czym świadczy filmowa seria „Ghosbusters". Lecz tutaj Artoon popełniło poważny błąd i postanowiło połączyć obie te konwencje! W rezultacie otrzymujemy nietypowy miszmasz, który ma nas śmieszyć, a jednocześnie wywoływać ciarki na plecach. Straszyć mają blade jak szpitalna ściana duchy, a zadanie rozbawienia gracza przypada chyba George'owi, który uzbrojony w maszynkę do chwytania ciał astralnych przemierza posępny dwór. Jeśli chodzi o duchy, to bardziej bałem się otwierając konserwę mięsną kupioną u naszych braci zza Bugu, w cenie 0.80 zł. Ale sprawiedliwość musze oddać bohaterowi. Nasz duchołap potrafi jednak rozbawić, przede wszystkim swoim upośledzonym wyglądem. I bynajmniej nie jest to komplement pod adresem Artoon. Dżordż i jego towarzyszka – Alicia – wykonani są w technice przypominającej nieco japońskie wymysły super – deformed. Z tym, że ich ciała zachowują normalne proporcje, a jedynie głowy odstają nieco od reszty. Wielkie oczy, nienaturalnie wystające kości policzkowe i perwersyjnie wydęte usta to główne cechy fizyczne bohaterów. Spójrzcie tylko na jeden ze screenów! Czy nie wydaje Wam się, że George ma nieodpartą chęć coś possać? Niestety, Alicia wygląda na cnotkę, a i duchy zrezygnowałyby z takich rozrywek. Nie muszę chyba dodawać, że karykaturalny wygląd postaci pasuje do klimatu gry jak pięść do oka?

■ Czy mi się wydaje, czy George ma jakiś problem z ustami? *(owrzodzenie - Gulash)*

No dobra, najlepsze i tak jeszcze przed Wami. Otóż GV to tpp na szynach. Innymi słowy obserwujemy sobie całą akcję ze statycznych ujęć kamery, zupełnie jak miało to miejsce w Resident Evil. Wyobraźcie sobie teraz, że programiści, wbrew powszechnie panującej modzie na dawanie graczom maksimum swobody, postanowili ograniczyć nasz udział w zabawie tak bardzo jak to tylko możliwe. O zgrozo, George może się poruszać tylko w jednym kierunku po z góry ustalonym torze! Nie można, zawrócić, nie można przyspieszyć, nie można pozwiedzać, ale na szczęście można wyłączyć konsolę. A więc to takie plany ma Artoon na podbicie rynku PlayStation 2 w XXI wieku? Życzę powodzenia! Jedynym urozmaiceniem tej nużącej wędrówki jest samo chwytanie duchów za pomocą Spirit Guna. Kiedy na horyzoncie pojawi się jakaś zjawa, wystarczy wcisnąć kółko, a perspektywa przeskoczy w tryb fpp i otrzymamy prostacką zabawę w celowniczek. Wszystko co można zrobić w tym trybie, to wycelować w ducha i zassać jego astralne truchło do specjalnego pojemnika. I tak w kółko, idziemy przed siebie, ssiemy duchownych... to znaczy duchy, a na końcu każdego levelu rozprawiamy się z bossem zachowującym się bardziej schematycznie niż koło od samochodu. Na dobicie autorzy zaserwowali oprawę na poziomie mocno odstającym od tego, co widzimy zazwyczaj na PS2. Grafika byłaby do przyjęcia na starcie konsoli, ale teraz wywołuje jedynie nieprzyjemne uczucie deja vu. Chociaż nawet grafika prezentuje się zjadliwie w porównaniu do udźwiękowienia nadprzyrodzonego zjawiska, jakim jest GV. Panowie od dźwięku nie słyszeli chyba nigdy o synchronizacji ruchu warg z wypowiadanymi słowami. Dlatego też na porządku dziennym jest sytuacja, w której słyszymy słowa wypowiadane przez bohatera kilka sekund po tym, jak zaczął on ruszać ustami i na odwrót. Na opis samej jakości dźwięku i czytanych dialogów nawet szkoda miejsca – badziewko.
Jak można podsumować coś takiego? Wystarczy jedno zdanie. Lepiej bym się bawił zapuszczając sondę w jelita!
Qoora

Historie z dreszczykiem

W przerwach pomiędzy poziomami możemy poczytać wspomnienia schwytanych duchów. Dzięki temu dowiemy się paru interesujących rzeczy o tajemniczej rezydencji, a także uzyskamy cenne wskazówki dotyczące sposobów pokonywania bossów. Studiowanie owych wspomnień zabiera trochę czasu, ale jest warte poświęcenia paru minut. Prawdę mówiąc jest to najciekawsza część GV. Niektóre teksty są bardzo klimatyczne i gdyby cała gra była nieco poważniejsza, to można by się przez parę chwil wczuć w atmosferę opuszczonego dworu. A tak nie ma sensu kupować gry dla poczytania kilkudziesięciu linijek tekstu.

PlayStation 2 — *Artoon, a może tak fuzja z Midasem?*

- *Wydawca:* Atari
- *Producent:* Artoon
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8MB*

4.0

- **Dobre:** Makabryczne eksperymenty Himmlera wypełzające z podziemi zamku. Sporo ciekawych poziomów pełnych nazistów do eksterminacji.
- **Złe:** Brak multiplayera w jakiejkolwiek postaci. Niewybaczalne! Wolfenstein jest wręcz idealną grą do pojedynków w sieci.
- **I brzydkie:** Tekstury są w porządku, ale brak antyaliasingu po prostu kłuje w oczy. Czasami zachrupie animacja, ale na szczęście rzadko.

Return to Castle Wolfenstein
Operation Resurrection

Jeśli Wolf ominął Was na PeCecie i Xboxie, macie ostatnią szansę, aby poznać B.J. Blazkowicza. Tak, na PlayStation 2.

"Nie dla mnie przyjaźń polsko-niemiecka, Niemców nienawidzę od dziecka" - jak śpiewał kiedyś Pan Maleńczuk.
Ciekawe, czy ten szalenie intrygujący artysta gra w Wolfa...

Rozwalanie niegrzecznych panów to wdzięczny temat na strzelankę, nieprawdaż? A któż był bardziej niegrzeczny niż Hitler i całe zastępy jego sługusów? Zapędźmy teraz analityczne umysły z firmy pana Carmacka, dajmy im porządny silnik i każmy napisać drugą część kultowej gry. Powstanie świetny tytuł na PeCeta, który później dla większej kasy zrzuci się na superkonsole. I OK. Ale zróbmy to porządnie, wtedy zadowoleni będą wszyscy. Producenci i gracze.
Historia? Zły, bardzo zły i zakompleksiony Hitlerek znowu coś przyszykował. Trzeba go przez kolano i lanie (nie próbujcie tego w domu). Ale nie dostaniemy w łapki od razu samego dyktatora. Trzeba będzie zebrać informacje i załatwić setki przeciwników.
Kto? Bierzemy pięknego i szlachetnego sprawiedliwego. Pierwszego z brzegu, bo armia aliantów jest ich pełna. Wystąp! Ech, znowu B.J.
Czym? Dajmy mu trzysta kilogramów metalu, poradzi sobie. Nóż, pistolety, karabiny, shotguny, granaty, miotacze ognia, wyrzutnie... Do tego na dokładkę tonę amunicji. Nie będzie przecież strzelał z zapałek.
Gdzie? Zrzućmy go w najbardziej gorącym miejscu, gdzie jest dużo do zrobienia.
Kiedy już tam skończy, przesuniemy go gdzieś indziej, bo choć bohaterów mamy pod dostatkiem, to B.J. radzi sobie bardzo dobrze.
Jak? Każdy niemiecki żołnierz zasługuje na przydział kilku kulek.

Faszyści mieli wielu zwolenników i pomagierów na każdej części globu. Exterminate.

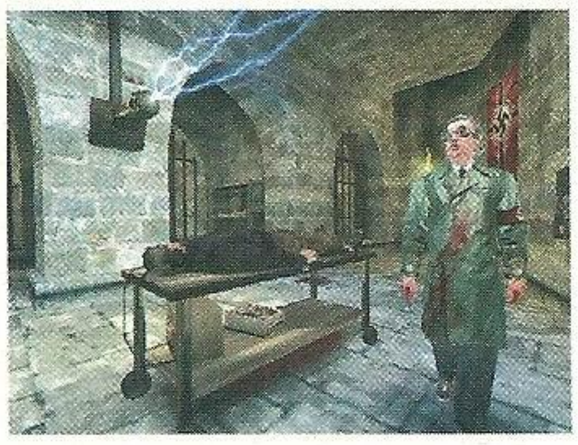
Szybko sprezentujemy je im przy pomocy olbrzymiego arsenału. Ale, to nie będzie takie proste. Panowie w gustownych wdziankach oszukują. Rekompensują sobie cieniutkie AI super dokładną celnością. Wybiega taki jeden z drugim zza rogu, nie mogli nas wcześniej widzieć, a tu cała seria prosto w klatę. Doprawdy zabawne. Do czasu.
Tym bardziej, że sterowanie nie rozpieszcza. Przyciski są dobrze rozmieszczone, ale to za mało, kiedy przychodzi zmierzyć się z kucającym, chodzącym na boki i widzącym przez ściany pachołkiem fuhrera. A prędzej czy później pojawi się ich większa ilość. Wtedy animacja zacznie skakać. Zamiast precyzyjnie mierzyć, celownik będzie latał o kilka stopni w każdą stronę. Rewelacja.
Oprócz strzelania, trzeba będzie tu i tam przesunąć jakąś dźwignię, odnaleźć tajne dokumenty lub pogadać przez radio.
Wygląd? Piękne lokacje, szczegółowo wykonani wrogowie... To napisałbym, gdyby Wolf był wydany zaraz po premierze wersji PeCetowej i autorzy konwersji naprawdę przyłożyli się do swojej roboty. Teraz nie pozostała z tego nawet połowa. Grafikę porządnie zubożono. Tekstury są w niższej rozdzielczości, lokacje ociosane z grubych polygonów i na to wszystko zarzucone „schodki". Mógłbym się jeszcze przyczepić do kilku rzucających się w oczy błędów, ale po co? Dla równowagi delikatnie wspomnę o miotaczu ognia, który cudem uniknął rzeźnickiego noża i pozostał w prawie niezmienionej formie.
Dźwięk? Takie sobie odgłosy broni, poprzez żałosne gadki faszystów, aż do

kiepskiej muzyki, która udaje, że dopasowuje się do sytuacji. Full wypas, jakby powiedział fan „tuningu". Muzę od razu ściszcie, a nazistów szybko rozwalcie, zanim skończą swoje wywody. Oto recepta na skrzywdzone uszy.
Ktoś jeszcze? Pomijając niedoróbki spójrzmy w stronę największej nieobecnej w tym tytule. Uwaga, w Wolfie nie ma absolutnie żadnej propozycji dla kilku graczy. Zero splitscreena, zero łączeń konsol, zero netu, zero multi! Przecież Wolf rządził w sieci, jeśli chodzi o wieloosobowe potyczki, a tu taka porażka. I to na całej linii. Zrozumiałbym splita, w końcu silnik może nie wyrabiać. Ale panowie, tak być nie może, że w nowych produkcjach nie ma obsługi sieci. Adaptor mi stygnie!
Wynik? Wiem, że pragniecie strzelanki w realiach II Wojny Światowej, inaczej nie dotarlibyście do tego momentu. Jeżeli musicie wybierać, to stawiałbym na Medal of Honor. Grę przygotowaną specjalnie z myślą o PS2, dopracowaną, a nie konwersję z obowiązku. Będzie Wam mało, to złapcie za Wolfa.
OG

Porównując...

Wersje na Xboxa i PS2 zostały stworzone na tym samym rdzeniu, ale są inne. Stąd różne podtytuły: Tides of War (Xbox) i Operation Resurrection (PS2). Graficznie wersja PS2 stoi niżej, jest również gorzej dopracowana, zawiera błędy i uchybienia, o których po prostu nie da się zapomnieć, ponieważ co chwilę wyłażą na pierwszy plan. Na początku istnienia Xboxa wielu ludzi zadawało sobie ciągle pytanie: „Czy gry na Pudło grafiką zgniotą te z PS2?" Teraz, po ponad roku, możemy sobie odpowiedzieć na to pytanie oraz formułować wnioski. Wolf z Xboxa nie zjada tego z PS2, ale jest wyraźnie ładniejszy oraz ma lepszy dźwięk. Widać, jak na dłoni, że o wiele łatwiej przenieść tytuł z PeCeta na X'a niż na PS2, co paradoksalnie wielu ludzi kiedyś uważało za minus. I być może dlatego posiadacze Xboxa mogą zasuwać w sieci, a ci z PS2 stojącym pod TV – nie.

Autorzy dodali nową misję, która wprowadza nieco w fabułę i służy za trening.



PlayStation 2 — *BJ słabszy niż na Xboxa, ale i tak godny uwagi.*

- *Wydawca:* Activision
- *Producent:* Raster Prod.
- *Liczba graczy:* 1

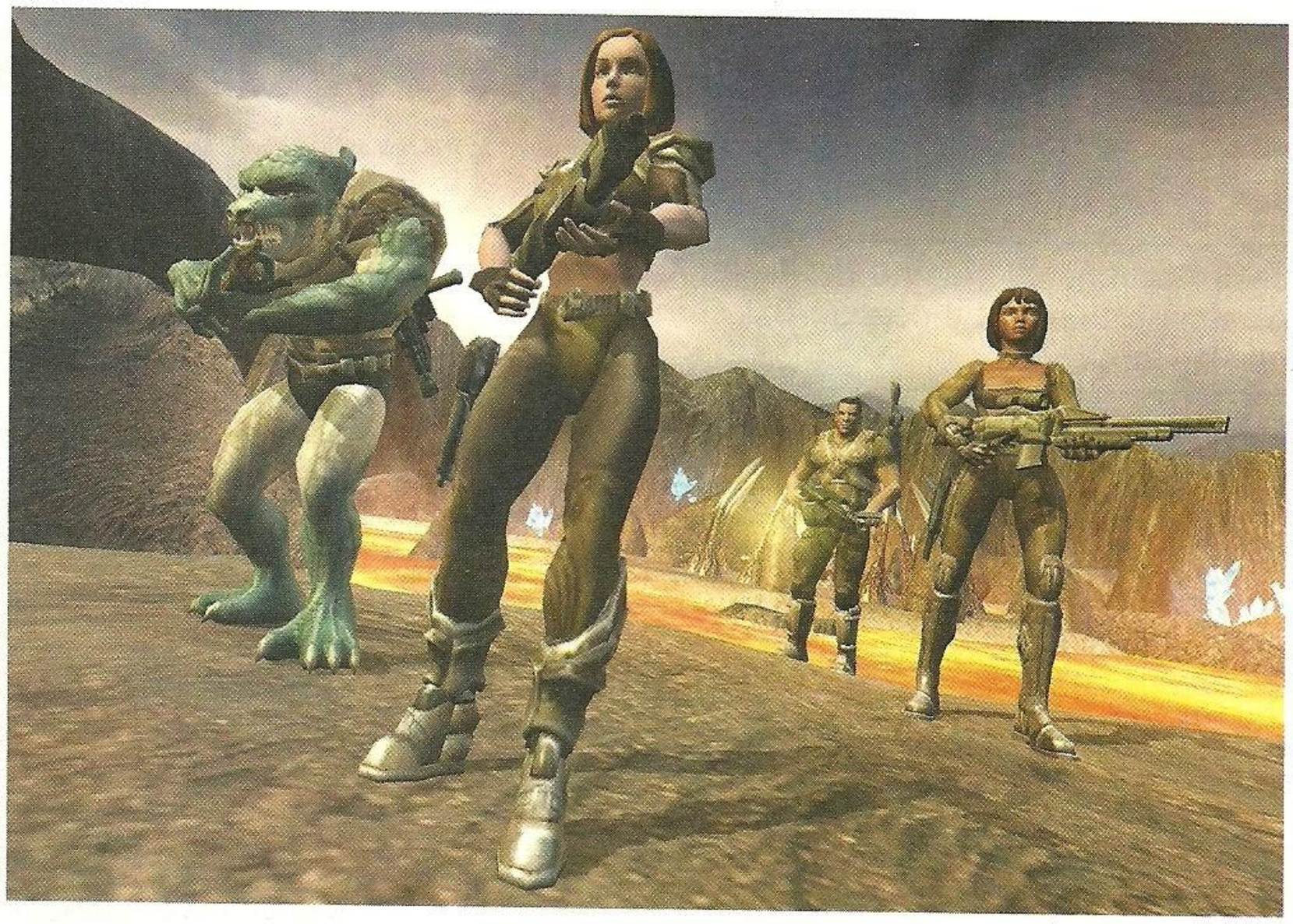
GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8MB*

7.1

- **Dobre:** Klimat wygrzewu i świetne scenografie do beztroskiego zabijania. Sporo opcji do gry w kilka osób, wygodne przełączanie się między postaciami.
- **Złe:** Właściwie brak możliwości zastosowania jakiejkolwiek taktyki, a to przecież miała być gra taktyczno-zespołowa. AI sojuszników nie istnieje.
- **I brzydkie:** Z lekka szwankuje płynność animacji w trybie multiplayer, momentami zbyt wiele uproszczeń graficznych.

Efekt wizjera pokazującego "ciepłe" obiekty zasługuje na pochwałę. Bardzo ładnie drga powietrze.



Brute Force

Kiedy drapieżnik czyha na ofiarę, wypatruje w stadzie tej, która się wyróżnia. Jeśli wszystkie są podobne, liczy na przypadek. Wystarczy jednak w stadzie antylop pochlapać jedną farbą, by dać jej ponad 70 procent szans, że w następnym polowaniu zginie.

...ale jest się wyróżniać... czasami.

Brute Force wyróżniła się ze „stada gier" tym, że była tak naprawdę pierwszą pozycją, w którą firma Microsoft ośmieliła się zainwestować i to tuż po premierze Xboxa (dwa lata temu!). Potem na długo ucichło i teraz wreszcie możemy zabawić się nieco w strzelankowym stylu. Zgodnie z ukochaną zasadą od ogółu do szczegółu, zapraszam na wycieczkę ku coraz mniejszym stadom detali (recenzję sponsoruje wyraz: „stado" i jego odmiany). A zatem...

Stado słoni, czyli rzeczy wielkie...

Wielką rzeczą dla Xboxa było i jest HALO. Gra, która w dużej mierze sprzedała tę konsolę. Nic więc dziwnego, że prędzej czy później mogliśmy się spodziewać klonów. Brute Force zdecydowanie należy do nich zaliczyć. Jest kosmos, jest tajemnicza planeta zamieszkała przez obcych i jesteśmy my – jedyna nadzieja ludzkości. Walczymy z jednymi obcymi, z innymi kooperujemy. Celem wykonania zadań zwiedzamy różne dziwne miejsca na wzmiankowanej planecie, zabijamy stada wrogów i zbieramy magazynki oraz apteczki. Dosłownie. Generalnie rzecz biorąc gra robi niezłe wrażenie. Jeden wprawny rzut oka wystarczy, by stwierdzić z pełną odpowiedzialnością, że graficznie Brute Force mieści się w czołówce gier na Xboxa. Brawa na stojąco, bo dotychczas Microsoft wspierał takie czyraki, że momentami aż brzydziłem się dotykać pudełka. A tu proszę! Jest ukochany przez wszystkich bump mapping, jest przepiękny efekt mgły i nawet niezgorzej wyglądają eksplozje. Efekty świetlne, woda – wszystko to, za co kochamy współczesne technologie graficzne gdzieś tam w Brute Force się przewinie. Czujecie już na plecach ten miły dreszczyk? Odpalam grę i wiem, że chip nVidii wewnątrz mojej konsoli się nie zmarnował. To jest właśnie to. Poziomy są niemałe, urozmaicone i żyją swoim dziwnym życiem: są latające stworki, są świetliki, muszki, wiatr przegania mgiełkę – wszystko jak trzeba. Niestety - momentami co wnikliwsi dopatrzą się pewnych uproszczeń, na przykład w jednej z pierwszych misji, w której mamy uwolnić pewnego jaszczuroludzika, przemierzając miasto zawieszone na drzewach nie ważcie się

Gra ma dopracowane lokacje, choć już widać, że została opóźniona prawie o rok.

spoglądać w dół. Zobaczycie tam po prostu zielone mleko, które udaje niezmierzoną wysokość. Nie wątpię, że dałoby się lepiej (albo sprytniej) uzyskać ten efekt, ale może zabrakło weny. Inną zupełnie rzeczą są uproszczenia animacji – postać obracająca się wokół własnej osi dosłownie płynie w powietrzu. Wstyd!

Stada antylop, czyli szybkość i giętkość...

Pozwólcie, że na chwilę utkniemy przy jednej z wielu zalet Brute Force, a mianowicie elastyczności. Wiedzcie zatem, iż pod pewnymi względami jest to jeden z najprzyjaźniejszych dla gracza tytułów TPP w historii. Dlaczego? Pierwszą rzeczą, która – wyznam – urzekła mnie na zabój był fakt, że jeśli mój kumpel gra, a ja chcę się dołączyć, mogę to zrobić w każdej chwili bez przerywania gry! Wciskam start na joypadzie, wybieram profil z listy, ustawiam tryb celowania (normalny, albo odwrócony – niektórzy mówią „lotniczy") i już gram! To niesamowite! Grając dla porównania w HALO trzeba było wyleźć z gry do podstawowych opcji, by zmienić sam tryb celowania! Tu dzieje się to w locie! Dalej. Ponieważ jest to tytuł, który promować miał grę w kilka osób i grupowe harce, stworzono różne typy postaci. Jeśli gramy w pojedynkę, wiedzeni jesteśmy przez scenariusz, który sam ustala skład naszej grupy uderzeniowej. Z początku jest to jeden komandos typu Ramboid. Potem dochodzi jaszczur, a następnie powoli reszta żołnierzy. I idziemy sobie razem, i walczymy z obcymi. Może się w każdej chwili dołączyć trzech kumpli i zaczynają sterować pozostałymi postaciami. Jeśli nie, za pomocą prostego menu (pod tarczą kierunków) ja sam mogę się przełączać między postaciami – w zależności od tego której broni, albo specjala chcę użyć, albo wydać jedną z czterech komend: zostań w miejscu, osłaniaj mnie, podejdź, czy znaną z licznych amerykańskich produkcji „fire at will". Czuję się w obowiązku dodać, że tak naprawdę więcej w tym patosu, niż to warte. Na przykład komenda namawiająca naszych ziomków do strzelania dowolnego, na dalszych poziomach wysyła ich na pewną śmierć. Co prawda radzą sobie jakoś w prostszych sytuacjach, ale w trudniejszych absolutnie o nich zapomnijcie. Zwykle każe się im schować za jakąś skałą i czekać, aż „tatuś załatwi sprawę". A szkoda! Każda z czterech postaci ma bowiem, oprócz różnego wyposażenia (patrz ramka), inne

Podobieństwa

Gdyby doszukiwać się podobieństw między Halo i Brute Force na pewno znalazłoby się niejedno. W obu grach postacie mogły dźwigać po dwie bronie, w obu mogły ciskać różnego rodzaju granaty, w obu przyciski kierowania umieszczone są tak samo. Warto tu uściślić, że znów podnosimy bronie za pomocą przycisku „x", a zmieniamy za pomocą przycisku „y". Są obcy, którzy skupieni są w różnych kastach i gadają do siebie („Granat! Granat!"), tryb snajperski uruchamia się wciskając gałkę. Skąd tyle podobieństw na raz? Cóż... nic nie insynuujemy. Zacytujmy tylko pierwszą zasadę rynku gier: jeśli kopiować, to od najlepszych. Szkoda tylko, że Brute Force nie posunęła się dalej.

■ **Czy wiecie, że...** Digital Anvil to firma założona przez niedobitków z Origin - braci Chrisa i Erina Robertsa. Za czasów swojej świetności na PC Origin słynęła praktycznie z dwóch serii: Wing Commander (i jego satelit w postaci Strike Commander czy Privateer) oraz Ultima (Ultima Underworld, Ultima Online etc). Ach, nie zapominajmy też o rewelacyjnym Bioforge! Digital Anvil jest częścią Microsoft Game Studios.

■ Tryb multiplayer jest najmocniejszą stronę Brute Force, choć kamera nie zawsze zachowuje się tak, jakbyśmy tego chcieli. BF miało mieć pełną obsługę Live!, niestety nie można grać w Sieci.

możliwości specjalne, których miernik znajduje się pod miernikiem energii w lewym górnym rogu i powoli uzupełnia się w trakcie walki (albo zużywa, jeśli wykorzystujemy zdolność). Na przykład Tex (Ramboid), który zwykle trzyma w rękach jedną broń, a drugą nosi na plecach, chwyci w ręce obie bronie i będzie pruł przed siebie z mocą tornada. Brutus, jaszczur, włącza termowizję (jak Predator) i przeciwnicy jaśnieją czerwienią na szarym tle, jak pomarańcze w błocie. Flint (pierwsza babeczka), jako zdolność specjalną ma autocelowanie – przydaje się. Zaś Hawk potrafi być niewidzialna i – co najfajniejsze – jako jedyna może zdejmować przeciwników za pomocą broni białej. Rzecz jasna, że wszystko to zaczyna nabierać większych rumieńców, kiedy gramy w kilka osób. Każdy znajdzie postać dla siebie, a jest z czego wybierać.

Stada zajęcy, czyli dużo nas...

Podstawową zabawą na kolejnych poziomach jest żniwiarstwo. Wrogowie wybiegają, my ich odprowadzamy na tamten świat. Kosimy. Od jaszczurów zbuntowanych, po mutanty dowolnego sortu. Trupki na każdą okazję. Niestety – umyka gdzieś absolutnie idea taktyczna. Poziomy zaprojektowano tak, by najefektywniejszym (choć nie najprostszym) sposobem na pokonanie wroga było wpadanie w środek i wybijanie wszystkich na półślepo. Fakt – co bardziej uparci będą próbować chowania się, kombinowania. Nie liczcie na to. Wróg bez trudu wyłuska Was zza kamienia, od granatu ucieknie, a dostrzeże Was z odległości kilometra. Stąd też po prostu siejemy. Jedyny profit z tego taki, że za zarobione w dobrze wykonanej misji pieniądze możemy podnosić statystyki naszego oddziału, a także – za znalezione DNA obcych dostawać nowe „twarze" do trybów dla wielu graczy. Łącznie odsłonić można dwadzieścia „skórek" do trybu multiplayer. W zasadzie każda rasa ma kilku reprezentantów – od piechura, po szamana. A że modele są nieźle zrobione – to pewnie widzicie na obrazkach z gry –

zabawa jest warta świeczki. Dodajmy, że choć na jednej konsoli zagrają maksymalnie cztery osoby, to przy podłączeniu się do sieci lokalnej jedna arena pomieści do szesnastu.
Jeśli zaś chodzi o tryb multiplayer warto podkreślić obecność dwóch opcji: deathmatcha (ostatni żywy zwycięża) i tej samej opcji w trybie drużynowym. Dwanaście aren, autorzy zapowiadają możliwość ściągnięcia kolejnych (i kolejnych misji także) z sieci, więc czujcie się ostrzeżeni. Ale i z tym, co już tu mamy nie jest najgorzej! Dobra scenografia, jest się gdzie pobawić. Truizmem będzie zapewne stwierdzenie, że nie ma sensu grać na jednym telewizorze. Plan gry kadruje się tak potwornie, że już zabawa dla dwóch graczy jest oporna – głównie przez tendencję kamery do ustawiania się co chwila nad głową naszej postaci. Jeśli jednak macie kilka Xboxów.... to bym się zastanowił. Granie z innymi ma na pewno sens. Na pewno sensu nie ma gra przeciwko komputerowi – to po prostu nudna rzeźnia, a nie opracowywanie taktyki. Smucimy się? Tak, smucimy się. Microsoft promował tę grę jako zręcznościową strategię drużynową. Miss.

Stada słowików, czyli czego nie widać, a słychać...

Dźwięk nie jest zły. Muzyka reaguje na to, co się dzieje na ekranie, czasem przyspiesza, czasem zwalnia. Momentami tematy muzyczne przypominają nieco kompozycje z poprzedniej dekady gier, tylko nieco lepiej zrobione. Z drugiej jednak strony można zawsze liczyć na to, że temat muzyczny będzie dostosowany do tematyki poziomu. I to jest fajne. Jeśli brniemy przez dżunglę, dominować będą bębny, jeśli jest to baza obcych – dziwne dźwięki tajemniczych maszyn. Jest zatem dobrze. Nieco zastrzeżeń mam co do „gry aktorskiej" ludków podkładających głos, ale przyznam uczciwie, że po tym co usłyszałem w House of the Dead niewiele jest mnie w stanie zdziwić. Tak czy owak słychać naleciałości z Duke Nukem – i nasi dzielni ludkowie i przeciwnicy wykrzykują, wywarkują i wyszeptują różne ciekawe rzeczy. Dodaje to klimatu.

Stado lwów, czyli wygrzewanie się w słońcu...

Brute Force nie zagrozi HALO. Raczej wstrzeli się w chwilową lukę. Gra, owszem – wygląda nieźle. Zdecydowanie za mało w niej jednak taktyki. Ciągłe młócenie w przyciski staje się po pewnym czasie nudne. W takim Serious Sam miał człowiek zabawę, że rozniósł w pył stu przeciwników w jednej lokacji. Tu?... Żadnego polotu. Al twoich jednostek to jakaś fantastyka. Daj komuś snajperkę, ale zapomnij, że z niej odpowiednio skorzysta – będzie strzelać z biodra, aż zginie. Bez komentarza. Podsumowując – dobra rozrywka, nie za długa, z potencjałem multiplayerowym do wykorzystania. W samodzielnej grze wypada po prostu dobrze. Graficznie ładna, choć momentami surowa, scenariuszowo ciekawa i różnorodna. Uderzacie? Jak dla mnie gdzieś tam dotknęła geniuszu HALO... ale bardzo, bardzo daleko.

Grabarz

Bohaterowie

W grze dostępne są następujące bazowe postacie:

BRUTUS - Wojownik podobny do jaszczura, ma jedną ciężką broń i jedną lekką. Używa termowizji i regeneruje obrażenia. Potrafi też zaszarżować na przeciwnika, co przynosi niemałe efekty.

FLINT - Niunia - snajper. Uwielbia długie dystanse i z mlekiem matki wyssała celowanie. Jej umiejętność specjalna pozwala zabijać jednym trafieniem. Warto!

HAWK - Kolejna niunia, tym razem lekkozbrojna. Jej wielkim atutem jest możliwość stania się niewidzialną i podrzynania gardeł wrogom. Jeden z najfajniejszych efektów w grze. Ma najmniejszy miernik energii.

TEX – Ramboid, którego poznajemy w pierwszej kolejności. Lubi ciężkie i szybkostrzelne bronie, kocha wpadać w młyn bitwy, gdzie wykorzystuje swoją umiejętność specjalną – „berserker" – strzela z obu karabinów na raz. Może zbierać miny i potem je rozstawiać.

Xbox — *Słodzik podczas oczekiwania na Halo 2.*

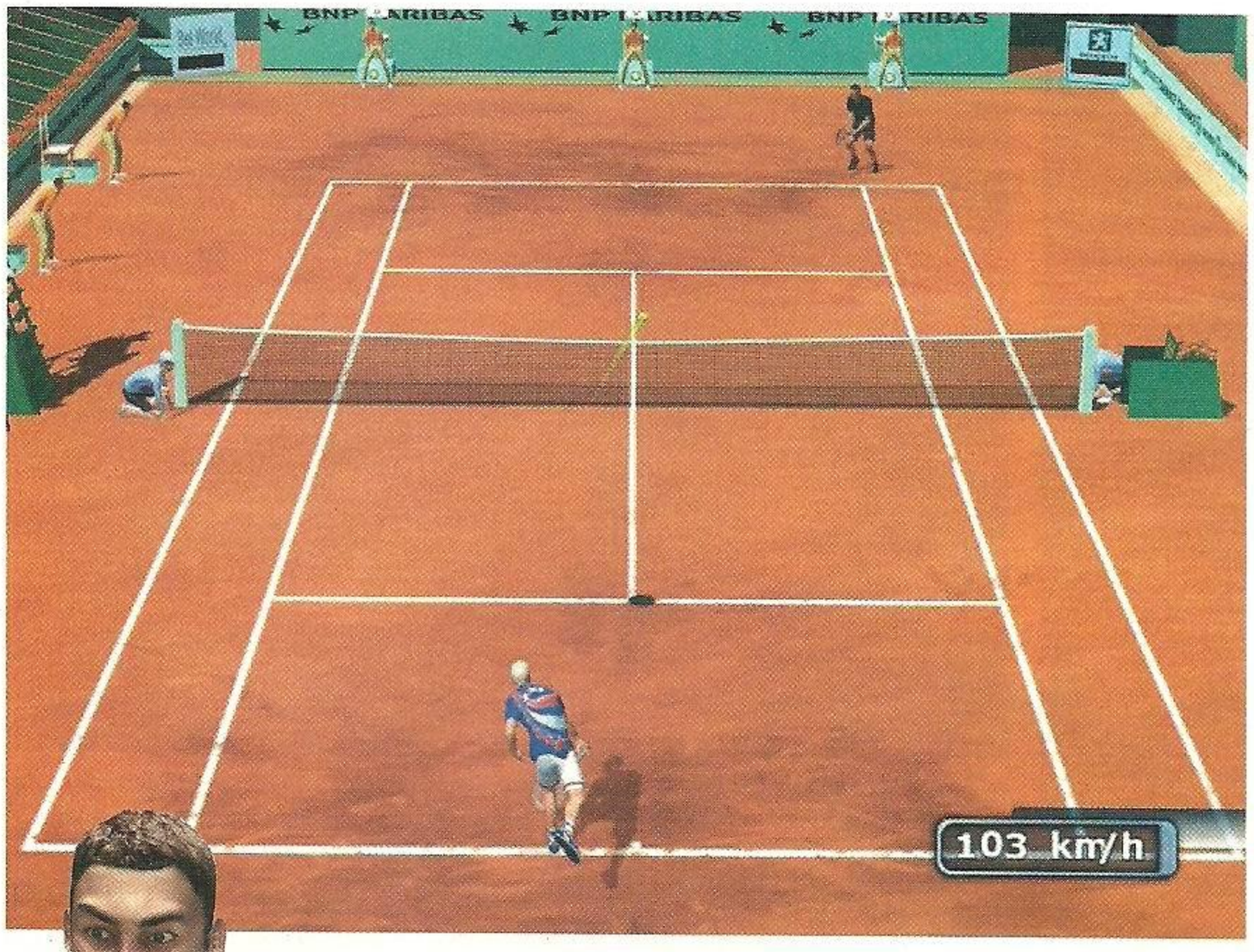
- *Wydawca:* Microsoft
- *Producent:* Digital Anvil
- *Liczba graczy:* 1-4

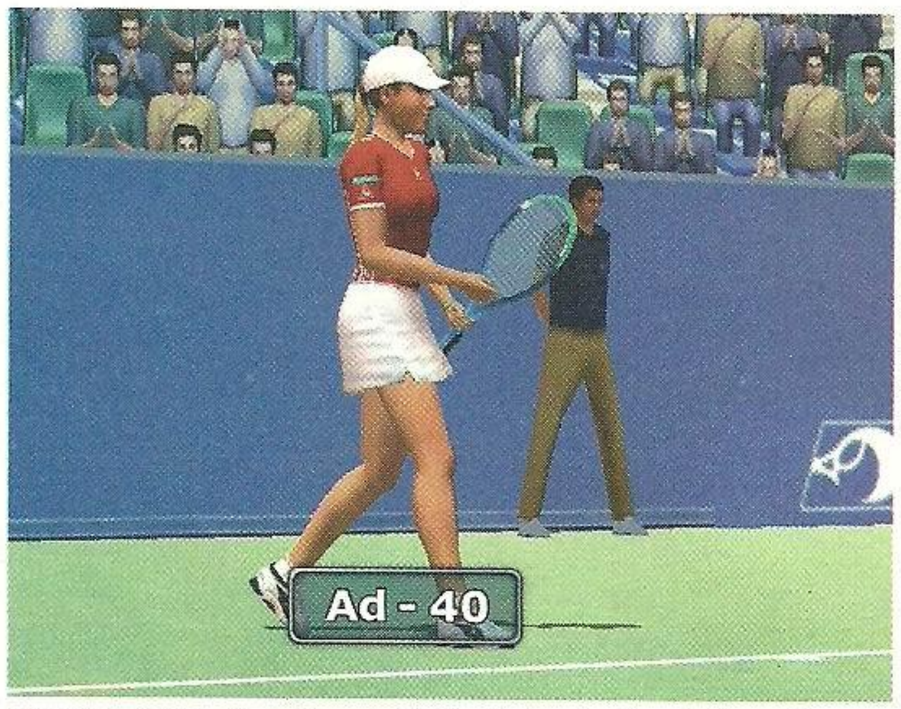
GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dolby Digital 5.1, Live!, System Link

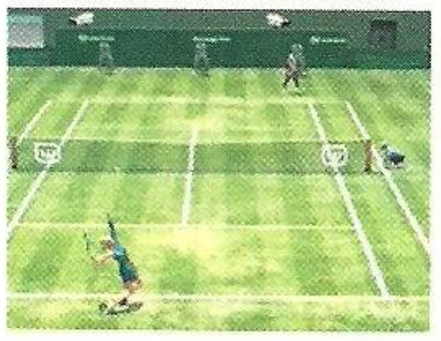
7.9

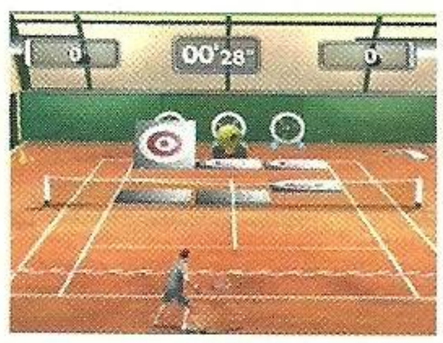
- **Dobre:** Fajnie, że jakikolwiek tenis ziemny w ogóle się ukazał.
- **Złe:** Sterowanie jest spartaczone i daleko mu do intuicyjności Virtua Tennis. Mało znanych nazwisk, a na dokładkę fizyka piłki jest cokolwiek dziwna.
- **I brzydkie:** Kiepska animacja zawodników, migotanie obrazu i brak anty-aliasingu. Choć na screenach wygląda spoko.





■ Wiecie, że Anna Kournikova poślubiła Enrique Igelsiasa? Ale to nie ona.





Next Generation Tennis 2003

Poprzednia część tej gry ukazała się ponad rok temu i otrzymała ode mnie ocenę 4.5. Niezrażone porażką Wanadoo postanowiło coś zmienić. Prawie się udało.

Ale tak naprawdę ich wysiłek jest niepotrzebny – tenisem i tak interesuje się znikomy odsetek graczy, więc na dużą sprzedaż nie mają co liczyć. Tym bardziej, że nie jest to tytuł, który mógłby konkurować z Virtua Tennis 2 czy choćby Smash Court Tennis od Namco.

Nie ta półka i to z kilku przynajmniej powodów. Choćby taka obsada. Zawodników i zawodniczek znanych ze światowych kortów nie ma zbyt wielu. Najbardziej znani to Marat Safin i Justine Henin-Hardenne (wygrała w tym roku turniej na kortach Rolanda Garrosa w Paryżu). Fakt, że kibicom tenisa te nazwiska są bardzo dobrze znane nie znaczy jednak, że są oni w stanie przebić marketingową siłę sióstr Williams w przypadku Virtua Tennis 2 czy Andre Aggasiego i Kournikowej w Smash Court Tennis. Ale to tylko wierzchołek góry lodowej. W przypadku Next Gen Tennis 2 można mówić o krótkiej ławce rezerwowych. Zawodników jest po prostu jak na lekarstwo – jeżeli zagramy w Arcade np. Safinem to możemy być pewni, że w którymś z meczów spotkamy się z nim w pasjonującym pojedynku Safin vs. Safin. W karierze jest podobnie – niby gramy w turnieju, ale wielce prawdopodobne jest, że przeciwnika, którego wcześniej pokonaliśmy spotkamy jeszcze raz. Trochę to dziwne, nieprawdaż?

Jeśli chodzi o grafikę, na pierwszy rzut oka nie ma się do czego przyczepić. Podobieństwo do Virtua Tennis natychmiast rzuca się w oczy, ale to w końcu tenis to tenis i ciężko jakoś zupełnie odmiennie przedstawić tę dyscyplinę. Jednak po chwili dostrzegłem kilka niedoróbek – po pierwsze animacja zawodników. Ruchy są rwane, jakby niedokończone – wygląda na to, że zabrakło trochę klatek animacji. Zmorą potrafi być za to piłka – czasami niemal w ogóle jej nie widać. Chyba nie muszę opisywać, jakie są tego skutki. Również perspektywa momentami zawodzi, szczególnie gdy gramy w głębi ekranu. Ale to akurat jest standard w przypadku takich pozycji, mi prawie zawsze lepiej się gra, gdy akcję obserwuję zza pleców zawodnika. Ciekawe czemu nikt nie wpadł jeszcze na możliwość takiego ustawienia kamery, żeby zawsze była za plecami i tylko w wypadku pojedynków z innym graczem wracało by się do standardowego ustawienia – sprawiedliwość przecież musi być. Tak więc graficznie NGT2 to nic specjalnego – solidna robota, ale bez błysku. Z dźwiękiem jest identycznie– wszystko na swoim miejscu, a jest nawet Dolby Pro Logic II, ale tak naprawdę nie ma czym się jarać. Odbicia piłki, względna cisza na trybunach i czasami jęki i postękiwania zawodników.

Grywalność zawodzi. A powód jest tylko jeden – sterowanie. Niby OK – ścina, normalne zagranie, wolej i lob, ale... Zawodnicy blokują się o niewidoczne przeszkody podczas biegania po końcowej linii. Jest to niesamowicie wkurzające, gdy widzimy, że do piłki można było dojść bez najmniejszego problemu, ale nasz gracz akurat zatrzymał się i radośnie przebiera nóżkami w miejscu. Co ciekawsze, zdarza się to również zawodnikom kierowanym przez konsolę. Inną ciekawostką jest to, że zawodnicy czasami sami rezygnują z odbicia piłki i ze złością machają rakietą, gdy widać jak na dłoni, że piłka była w ich zasięgu. Kolejną ciekawostką jest niechęć zawodników do odbijania piłek – po prostu nie machają w ogóle lub nie rzucają się za piłką, która przelatuje im koło nosa. Drażniące, szczególnie w grze deblowej jest to, że piłka bardzo często trafia naszego zawodnika w jakąś część ciała, a ten nie potrafi nawet zasłonić się rakietą lub spróbować odbioru. Niby dość realistyczne, ale zdarza się zdecydowanie za często. Na dokładkę przyjęcie na klatę piłki lecącej z prędkością powyżej 200 km/h musiałoby się skończyć paroma złamanymi żebrami. Tryby gry są standardowe i jedynymi ciekawostkami jest survival (Endurance) i Practice, gdzie musimy wypełniać zadania – wygrać serwując tylko top-spiny czy grając z głębi kortu lub wolejami przy siatce. Kariera podobna jak w VT2, ale mniej urozmaicona, a mini gierki treningowe monotonne i na dokładkę płatne. Ale zawsze pozostaje granie z kumplami, a w Next Generation Tennis 2003 można grać nawet w cztery osoby.

Można sobie pograć, ale żadna rewelacja to nie jest. Może gdyby sterowanie było lepsze...

Marcellus

■ Spróbujcie na najwyższym poziomie trudności odebrać 50 procent serwisów... Dżizas!

PlayStation 2 — *Virtua Tennis dla ubogich... za pełną cenę.*

- *Wydawca:* Wanadoo
- *Producent:* Carapace
- *Liczba graczy:* 1-4

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

6.0

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8MB*

MIRACLE SPACE RACE

Jeśli ktoś powiedziałby mi pięć lat temu, jak dziś będą wyglądać gry na PS one - parsknąłbym śmiechem. Bo niby dlaczego konsola, która ma przepiękne Wipeout 2097 czy choćby Wipeout 3 miałaby dostać coś równie szmatławego, jak Miracle Space Race? Futurystyczne wyścigi maskotek mają żałosne menu, kilka tras i postaci o wiele mówiących imionach „Hum" czy „Kwaq" czy jakoś tak, nie pamiętam. Grafika... Już GameBoy Advance generuje lepsze 3D, choć płynności animacji nie można wiele zarzucić. Szaro, buro, wszystko dorysowuje się tuż przed nosem gracza. Jest tu jakiś zamysł i silnik z pseudo-kosmiczną fizyką („no panie, to przecież nowy Wipeout! Tylko dla dzieci!"), ale wydobycie pozytywów z tej kupy łajna graniczy z cudem. Granie jest tak zabawne, jak trzymanie głowy w klozecie i spuszczanie przez minutę wody. Chcecie sprawdzić jak to wygląda w praktyce? Nie trudźcie się, Sheck to za Was zrobił. Nie kupujcie, a jak dostaniecie za darmo - wyrzućcie tak, by ofiarodawca nie widział. **[Sheck]**

PS one
- **Wydawca:** Bethesda
- **Producent:** ?
- **Liczba graczy:** 1-2

2.0

ROX

Rox to gra logiczno-zręcznościowa, w jakie zawsze bogata była biblioteka PS one. Problem w tym, że kiedyś takie gry miały jakąkolwiek oprawę audio-wizualną. O, choćby Super Puzzle Fighter 2 Turbo czy nieśmiertelny Bust -A- Move. Rox jej nie ma, bo to, co widnieje na ekranie trudno nazwać grafiką. Plansze są obrzydliwe i mają ciemne, ponure kolory. Przygrywająca z głośnika muzyka doprowadzi do szału nawet zatwardziałego fana Atari 800 XL. A pomysł na grę? Pierwszorzędny (pusty śmiech). Z góry oczywiście spadają klocki z kropkami symbolizującymi liczby od 1 do 6 (zupełnie tak, jak na standardowej kostce do gry planszowej), które należy układać w wymyślne kombinacje. Pół godziny zajmie Wam domyślenie się o jakie kombinacje chodziło autorom. A i tak potem okaże się, że to nie to. Tak więc zasad nie załapie ani maluch, ani niecierpliwy gracz. Ale w sumie po co - lepiej zdobyć jeden ze wspomnianych klasyków **[Brock]**

PS one
- **Wydawca:** Atlock
- **Producent:** MMedia
- **Liczba graczy:** 1-2

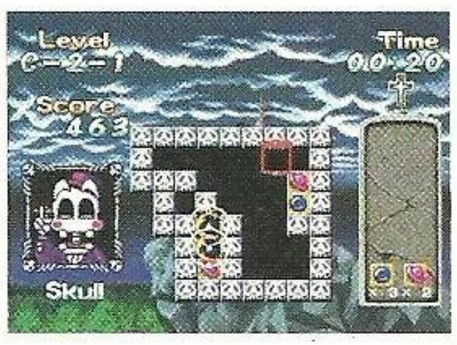
2.0

HELLBOY

Chciałbym napisać, że oto na PS one pojawiła się nowa przygodówka warta Waszej uwagi. Chciałbym piać treny o tym, jaką ma fajną grafikę, animację i dźwięk. Oczywiście w Neo znalazłoby się chociaż pół strony aby ją porządnie zrecenzować. Ale pewnie domyśliliście się, że skoro Hellboy zajmuje ten maultki paseczek, to jest crapem.
No bo jest. Bohater jest żenująco wykonany a jeszcze gorzej animowany. Otoczenie - jakość obiektów i ich tekstury budzą obrzydzenie. I jedyne, co zasługuje na jakąkolwiek pochwałę to dźwięk - bohaterowie z ekranu przemawiają ludzkim głosem. Jest także klimatyczna muzyka.
Reszta jest do kitu. To przygodówka z kretyńskimi zagadkami, tragicznym sterowaniem, głupio zmieniającą się kamerą i napisami „Loading" co kilka sekund. Alone In The Dark wygląda lepiej, nie mówiąc nawet o pierwszym Residencie. Szkoda czasu, szkoda fantastycznego tematu na grę. Bo komiks jest super. **[Sheck]**

PS one
- **Wydawca:** Dreamcatc.
- **Producent:** Dreamcatc.
- **Liczba graczy:** 1

4.5



PUZZNIC

Puzznic = Taito. Taito = dobre gry zręcznościowe i logiczne. I wprawdzie pierwowzór Puzznica ukazał się w 1989 roku (a więc, jak łatwo policzyć gra ma już 14 lat), a potem został skonwertowany na wszelkie możliwe komputerki osobiste, to mimo wszystko jest to najlepsza pozycja na PSX'a z recenzowanych w tym miesiącu czworga sierotek.
Walcząc ze złym Panem Dynią o to, by więcej nie krzywdził ludzi sympatyczne bohaterki muszą rozwiązać jego zagadki. Zagadki składają się z puzli; a te polegają naturalnie na łączeniu ze sobą takich samych obiektów. Sprawa jest o tyle ciekawa, że obiekciki można przesuwać jedynie w poziomie po planszy, a stoją one na różnych wysokościach. Działa grawitacja, więc zepchnięte z krawędzi obiekty spadają na dół planszy.
Słaba, ale czytelna i przejrzysta grafika oraz brak jakiejkolwiek muzyki to ostatnie, co mam do powiedzenia na temat Puzznica. A teraz, drogie dzieci, idę na wódkę. **[Chest]**

PS one
- **Wydawca:** Atlock
- **Producent:** Taito
- **Liczba graczy:** 1

5.0

FINDING NEMO

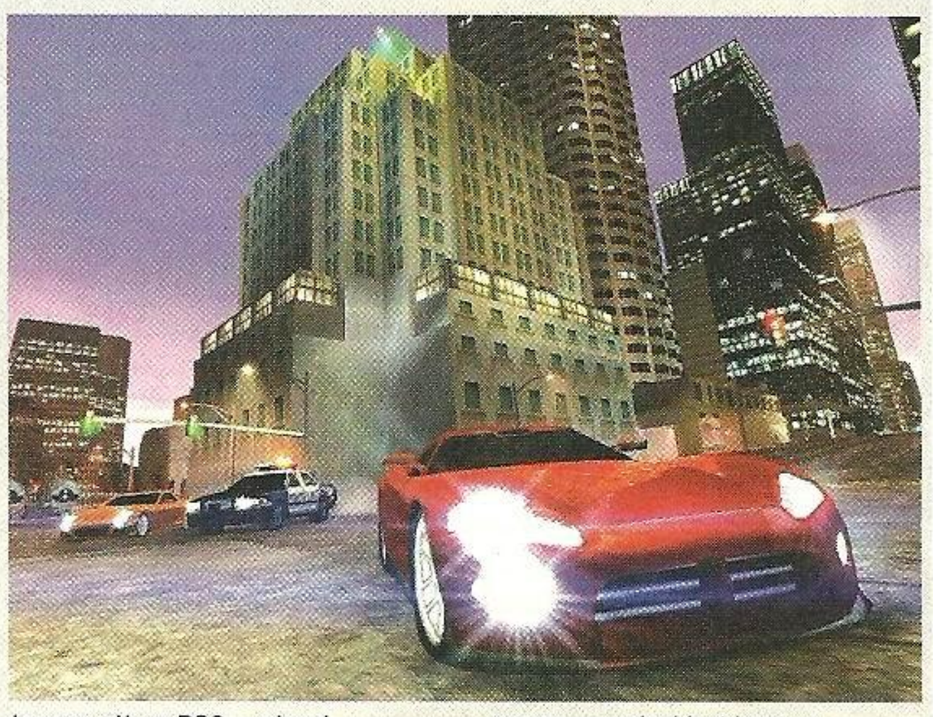
Wprawdzie film jeszcze do nas nie dotarł, ale gra oparta na tym tytule już jest i może się spodobać pewnej, dość szerokiej grupie odbiorców. Są nią oczywiście dzieci, najlepiej w wieku przedszkolnym. Dla nich Finding Nemo (tytuł polski „Gdzie jest Nemo") będzie miłą, choć niezbyt rozwijającą rozrywką.
Gra w miarę skutecznie oddaje charakter filmu - przepięknej wizualnie, animowanej opowieści o podmorskich przygodach rybki-taty poszukującej zaginionego synka (tytułowy Nemo). W Finding Nemo znajdziemy mnóstwo podobieństw do wielu innych znanych gier platformowych – są poziomy przypominające klasyczne 2D, choć oczywiście gra jest w pełnym i bardzo ładnym 3D. Znajdą się też takie, które polegają na płynięciu w głąb ekranu, lub w stronę ekranu – tak jak w serii Crash. Oczywiście w głąb ekranu płyniemy, gdy coś gonimy, a w stronę przeciwną, gdy uciekamy. Jest też trochę prostych zagadek i puzzli, ale nie ma obawy, milusiński w miarę łatwo sobie z nimi poradzi. No, może czasami przyda się drobna pomoc.
Ale siła tej gry nie leży w jej skomplikowaniu czy wnoszeniu do gatunku czegoś nowego – to ma być prosta rozrywka dla dzieci.
Z sympatycznymi bohaterami, ładną grafiką, przyjemnym dźwiękiem i bez przemocy. Wszystkie te cele Finding Nemo osiąga bez problemów. Bohaterów jest sporo, wszyscy są sympatyczni, a grać można trzema postaciami – Nemo, jego tatą – Marlinem oraz przyjacielską rybką Dory, która cierpi na ciekawą przypadłość – ma strasznie krótką pamięć (pięciosekundową – jak złote rybki), co powoduje mnóstwo przezabawnych sytuacji. No i tu wyłazi poważny problem - o ile dziecko może mieć sporo radości z samego grania i podziwiania podmorskich krajobrazów oraz przepięknej animacji ryb, wodorostów i innych elementów podmorskiej fauny i flory, to ze zrozumieniem dialogów, a także fragmentów filmu, którymi gra jest wyładowana po brzegi oraz zadań do wypełnienia i tym podobnych elementów będą niewątpliwie problemy. Szkoda, że nikt w naszym kraju nie lokalizuje takich tytułów. Może... kiedyś. Ale jak to mówią: „morze jest szerokie i głębokie".
Zabawa jest dość prosta, a sterowanie łatwe do opanowania, bo składa się zaledwie z dwóch przycisków i gałki analogowej. I więcej nie trzeba.
Finding Nemo jest przyjemną, odprężającą pozycją – jest radosne pływanie, zbieranie różnych śmieciuszków czy przepływanie przez kręgi. Dla najmłodszych wystarczy, więc jeżeli macie już pociechy, to możecie im dostarczyć ten tytuł. Choć bez tłumaczenia, o co tutaj chodzi się nie obejdzie – przynajmniej na początku. **[Marcellus]**

PS2, Xbox, GCN
- **Wydawca:** THQ
- **Producent:** TTales
- **Liczba graczy:** 1

6.1

MIDNIGHT CLUB II

Midnight Club II wita się z Xboxem i tak jak w przypadku PS2 ma opcję Online. W obecnej chwili jest największym konkurentem Midtown Madness 3 do miana najlepszego racera sieciowego na Xboksie. I nieznacznie tę walkę przegrywa, oferując trochę mniej opcji multiplayerowych. Ale za to z łatwością łyka produkcję Microsoftu w konkurencji grywalności dla pojedynczego gracza. I choć zasada jest podobna – jeżdżenie po mieście w wyścigu pomiędzy checkpointami, to formuła zastosowana w Midnight Club II na Xboxa jakoś bardziej przypadła mi do gustu. Może dlatego, że wolę trochę poważniejszy (choć nadal traktowany z przymrużeniem oka) klimat nielegalnych wyścigów niż naszpikowane żartami raczej niskich lotów Midtown Madness 3. No i szybkość - w Midnight Club II speed jest większy (szczególnie po odpaleniu turbo – tutaj zwanego Nitro), a możliwość jazdy zarówno samochodem, jak i na motorze to nadal rzadkość w wyścigach na konsole. I duży plus, oczywiście.
Jak można się było spodziewać MCII wygląda na konsoli Billa trochę lepiej niż na PS2 – lepszą jakość tekstur, jest stała liczba klatek animacji na sekundę, a oprócz tego trochę większy ruch na ulicach miast. Choć Project Gotham Racing wygląda po prostu o niebo lepiej – to tutaj należy docenić wkład programistów w wygenerowanie olbrzymiego obszaru, po którym możemy sobie bez ograniczeń jeździć. Sterowani przez konsolę konkurenci, a także jeżdżące po mieście samochody są jakby

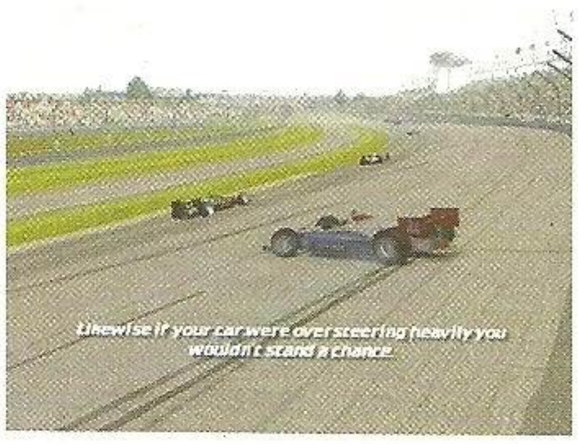


żywsze niż na PS2 – więcej nieprzewidzianych manewrów i w ogóle przejawów aktywności.
Z dźwiękiem też jest trochę dobrze, ale brak możliwości podłożenia własnej muzyki na Xboksie może być poczytany za pewną wadę.
Reszta jest nienaganna – pozostali kierowcy dogadują (choć nie tak nachalnie jak w MM3), a i silniki, piszczące opony i wrzeszczący przechodnie nie zawodzą.
Grywalność stoi na bardzo wysokim poziomie – wyścigi są emocjonujące i trudne, oczywiście mowa tu o trybie dla pojedynczego gracza – w sieci jest jeszcze trudniej. Samochody prowadzi się świetnie, a jazda na motocyklu jest po prostu szalona. Przeciwnicy uprzykrzają nam życie jak mogą – bez dokładnego zapoznania się z trasą o wygraną jest trudno, a i tak nie zawsze uda się wyjść zwycięsko z szalonych wyścigów po zatłoczonych miastach. Szczególnie Tokio i Paryż są trudne – Los Angeles to kaszka z mlekiem, ulice są szerokie i mało zatłoczone.
Trudno nie polecić tej gry. Na PS2 była świetna i cieszę się, że pojawiła się także na Xboksie. To jeden z najlepszych czystych, zręcznościowych racerów na tej konsoli. Chcecie więcej szczegółów? Zajrzyjcie do recenzji wersji na PS2 w majowym numerze Neo Plus. **[Marcellus]**

Xbox
- **Wydawca:** Rockstar
- **Producent:** Rockstar SD
- **Liczba graczy:** 1-4

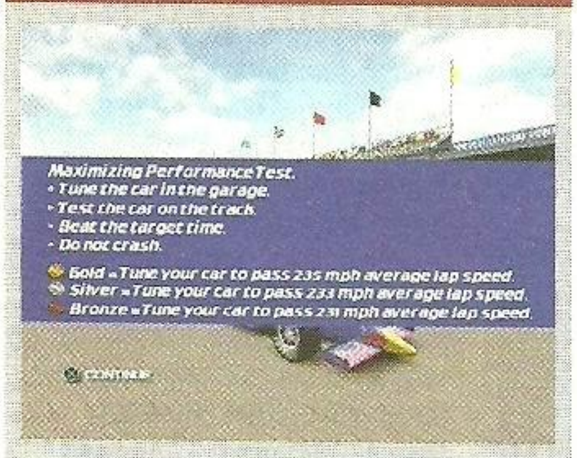
8.5

- **Dobre:** Dobry symulator dla wytrwałych i dysponujących dużą ilością wolnego czasu.
- **Złe:** Wysoki poziom trudności może zniechęcić początkującego amatora wyścigów.
- **Brzydkie:** Szkoda, że autorzy nie pokusili się o bardziej szczegółowe odwzorowanie tras i bolidów. Jest dobrze, ale nieco zbyt ubogo.



■ Bez częstych wizyt w pit stopie nie ma szans na zwycięstwo w wyścigu.

Masterclass



W trybie Masterclass oprócz ćwiczenia poszczególnych manewrów na trasie będziecie musieli też zaliczać zadania, za które otrzymacie trofea z cennych kruszców. Zabawa przywodzi na myśl popularne licencje z serii Gran Turismo i faktycznie wygląda bardzo podobnie. Może z tym wyjątkiem, że zaliczenie niektórych zadań na złoto może doprowadzić do szaleństwa. Nie polecam, jeśli jesteście bardzo niecierpliwi.

Na pewno nie. Ale przeciętny Amerykanin ślini się na samą myśl o długim warkoczu opływowych bolidów pędzących ze średnią prędkością 250 mil na godzinę po owalnym torze wyścigowym. Taka już ich natura, że lubują się w sportach, które w przeciętnym Europejczyku nie potrafią wzbudzić najmniejszych emocji. Tak jest z wyścigami Indy, o których za moment powiemy sobie parę słów w kontekście najnowszej gry wyścigowej ze stajni Codemasters.

Do omawianej gry podszedłem na zupełnym luzie, przypominając sobie wesołe power slide'y i nieziemskie karambole stanowiące istotę Burnouta. Toteż nic dziwnego, że przyzwyczajony do beztroskiego arcade otrzymałem podwójny cios prosto w twarz zaraz po odpaleniu pierwszego wyścigu. Pierwszy cios lekko mnie ogłuszył: prawdziwa symulacja! Drugie uderzenie było znacznie silniejsze i zwaliło mnie z nóg: o co chodzi w tej grze?! Okazało się, że o wszystkich nawykach wyniesionych z Burnouta albo z poprzedniej produkcji Codemasters, czyli popularnego Colina, mogę spokojnie zapomnieć. Specyfika wyścigów na owalnych torach jest oczywiście zupełnie inna, toteż strategia prowadzenia maszyny również zmienia się diametralnie. Mamy tu do czynienia z najprawdziwszą symulacją i wszyscy, którym odpowiada taki model jazdy już mogą cieszyć się na ten smakowity kąsek. Dla laików jednak zabawa nie będzie już taka przyjemna. Najpierw bowiem należy zapoznać się z wszystkimi zasadami panującymi na torze, ponieważ bez tego nawet najszybszy bolid nie pomoże w odniesieniu zwycięstwa. A reguł obowiązujących w tego rodzaju wyścigach jest całe mnóstwo. Trzeba wiedzieć, kiedy w ogóle można wystartować, kogo nie można wyprzedzać i w jakiej sytuacji oraz jakie panują ograniczenia odnośnie konfiguracji wozu na danym torze. Aby przekopać się przez wszystkie te informacje potrzeba sporo czasu, ale przyjemność jaka płynie ze zrozumienia obowiązujących reguł skutecznie to rekompensuje. Dzięki temu można też w końcu zauważyć jakiś sens w wyścigach Indy, a nawet zrozumieć co w tym sporcie widzą Amerykanie.

Kiedy już znamy zasady, możemy zabrać się za poznawanie niuansów symulacji samych wyścigów. Na szczęście gra ma doskonały tryb treningowy, z którego dowiemy się o wszystkich zaawansowanych ustawieniach bolidu oraz o wspomnianych już regułach panujących na torze.

■ Grafika nie jest zbyt bogata, to prawda. Nie przeszkadza to jednak w zabawie.

Indycar Series

Był tekst o inności Japończyków, więc może warto też coś napisać o Jankesach? Bo czy normalnego człowieka może podniecać 50 okrążeń po owalu?

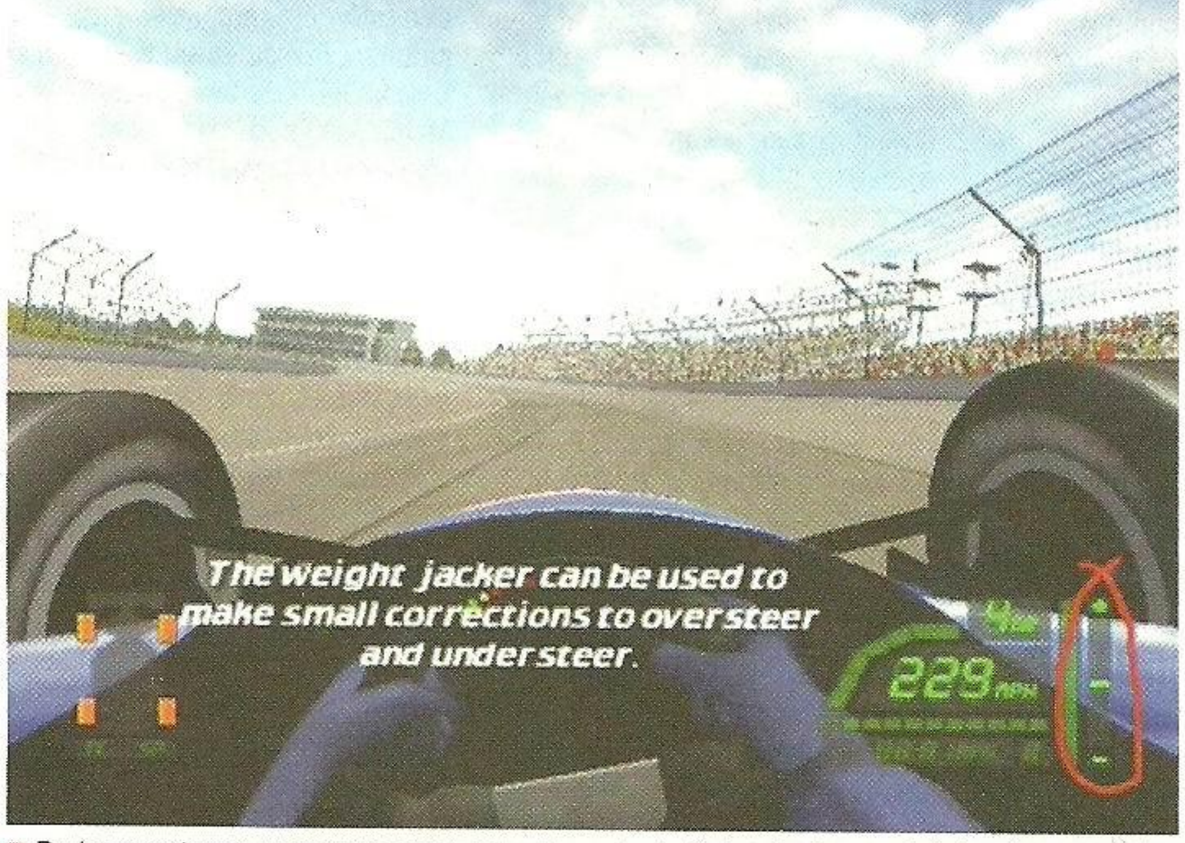
Miłośnicy grzebania w ustawieniach powinni być więcej niż usatysfakcjonowani. Ilość paliwa w baku, rodzaj opon, nachylenie osi, ciśnienie powietrza w kołach to tylko niektóre z parametrów, które można zmieniać. I naprawdę wszystkie korekty, na jakie się zdecydujemy są odczuwalne podczas jazdy. W grze, w której liczą się nawet takie szczegóły jak temperatura nawierzchni lub opon, a tunel powietrzny jest kluczem do sukcesu nie ma miejsca na niedzielną jazdę!

Jeśli chodzi o trasy to wydawać by się mogło, że jazda po owalu nie jest zbyt wymagająca. Nic bardziej mylnego. Owszem, wszystkie trasy w grze to owale, lecz bardzo szybko przekonacie się, że na tych torach nie można się nudzić, a każdy z nich jest naprawdę zupełnie inny. Walka o pozycję lidera przy stałej prędkości 250 mph na torach o różnym nachyleniu i kącie zakrętów to nie lada wyzwanie. Nie zapominajmy też, że niektóre wyścigi trwają nawet po 200 okrążeń, a zachowanie koncentracji przez tak długi czas nie należy do najłatwiejszych. Dobrze, że autorzy pomyśleli o możliwości savowania w trakcie takiego wyścigu, bo w przeciwnym razie tylko masochiści skusiliby się na tę pozycję.

Dostępne tryby zabawy są raczej standardowe. Mamy więc Quick Race, który w rzeczywistości wcale nie jest taki quick (to symulacja!), serię kilkunastu wyścigów oraz legendarny już wyścig Indianapolis 500, który jest marzeniem każdego kierowcy Indy. Gra ma licencję, więc możecie być pewni idealnego odwzorowania torów, oryginalnych nazwisk i takiż samych bolidów. Graficznie jednak trochę rozczarowuje. Zwyczajna rzemieślnicza robota bez polotu. Tutaj spodziewałem się czegoś więcej, ale i tak dobrze, że autorzy zupełnie sobie nie odpuścili. Chociaż pewne niedoróbki jak np. znikające po kraksie samochody nie robią pozytywnego wrażenia. To samo tyczy się dźwięku. Ryk silników i ostra, rockowa muzyka spełniają swe zadanie, ale nie wynoszą tej pozycji na jakieś wyżyny.

Grając w IS doznałem miłego rozczarowania. Jeździ się przyjemnie, chociaż bardzo trudno, a z czasem można nawet polubić te dosyć oryginalne wyścigi. Jeśli więc zapach palonej gumy i perspektywa bardzo realistycznej jazdy Cię nie odstrasza, to możesz śmiało zasiąść za kierownicą. A jednak Ci amerykanie nie mają takich spaczonych gustów.

Qoora



■ Rady zawodowca w opcji treningu pozwolą na bezkolizyjną jazdę we właściwych zawodach.

PlayStation 2 — *Wyścigi Indy można jednak polubić.*

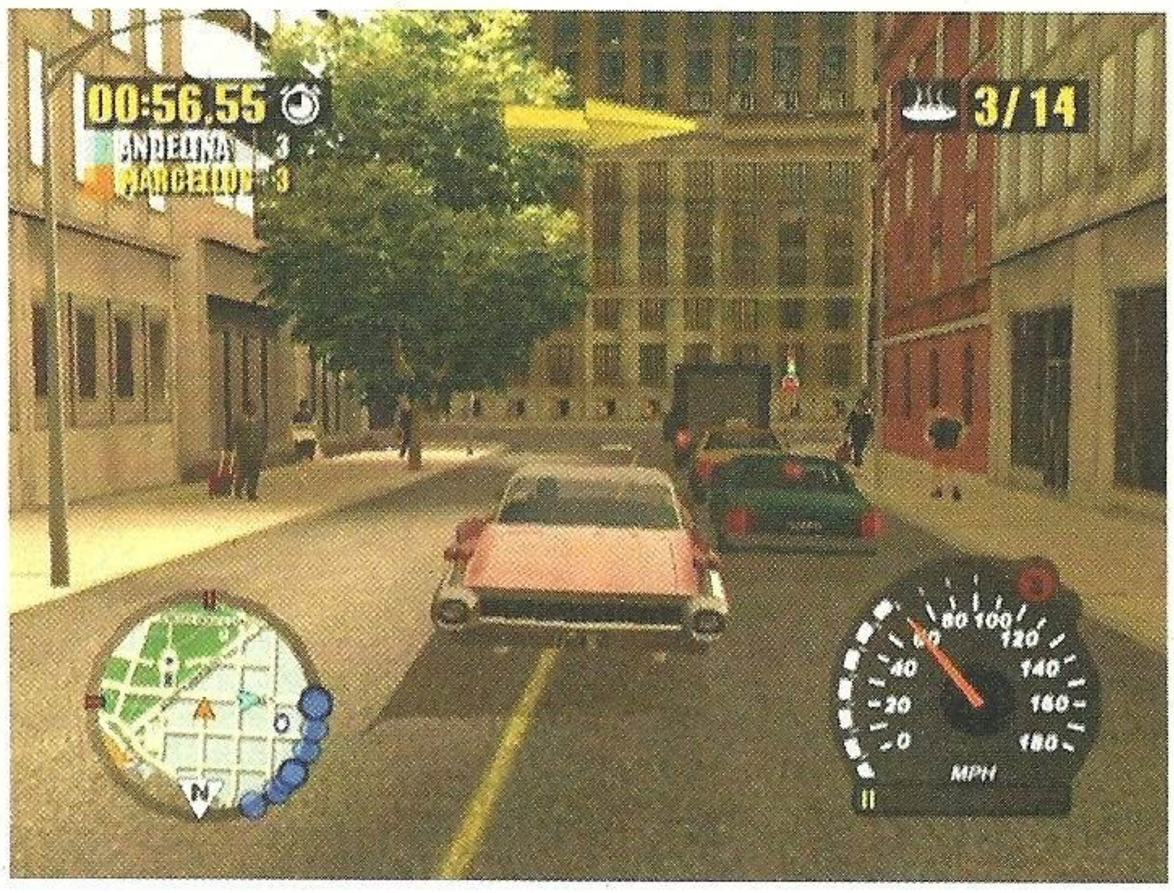
- *Wydawca:* Codemasters
- *Producent:* Brain in a Jar
- *Liczba graczy:* 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8MB* **Nadciąga na:** *Xboxa*

6.9

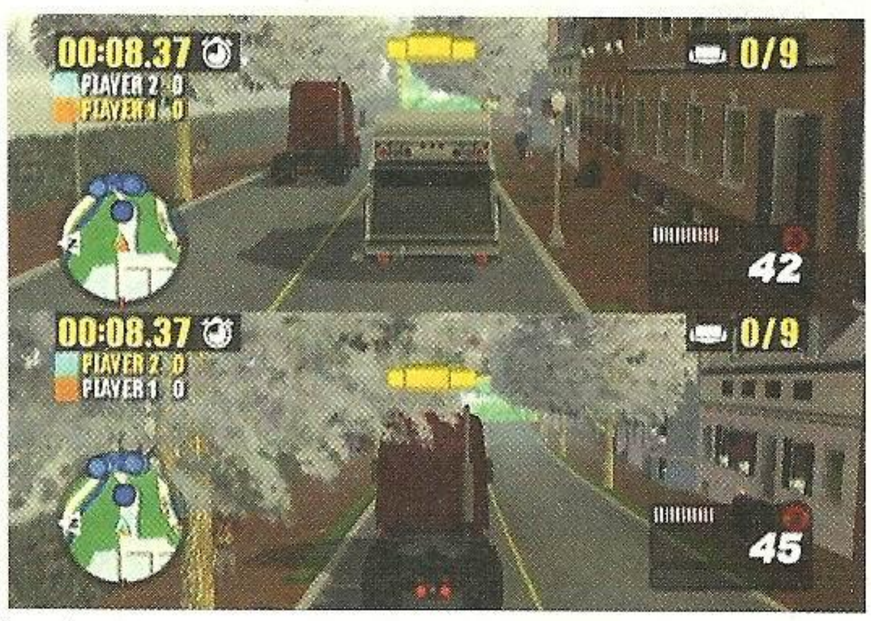
- **Dobre:** Radosna jazda po wielkim mieście, fajne samochody i zbawny multiplayer z Xbox Live, własny soundtrack.
- **Złe:** Słabiutki i głupawy w singlu. A na dokładkę krótki jak nogi kłamstwa. No i te głosiki postaci... Bueerrk!
- **I brzydkie:** Dość proste modele samochodów i niektórych obiektów, ale poza tym bez zarzutów. Aha – dubbing jest do dupy!



Policja, karetka... A dlaczego nie szambiara? Z chęcią bym go rozbił.

Midtown Madness 3

Gra stworzona przez developerów z Digital Illusions bardzo skutecznie i całkiem zgrabnie zżyna z wielu innych samochodowych zręcznościówek. Jednego jednak zabrakło. Polotu.



O tym, że to Paryż nie świadczy jedynie Wieża Eiffla widoczna w oddali. Miasto jest jakieś... europejskie. Można je skonfrontować z Waszyngtonem.

W Midtown Madness 3 można z łatwością dopatrzyć się elementów z takich klasyków tego gatunku jak: Crazy Taxi, Driver, Midnight Club, Grand Theft Auto 3 czy Project Gotham Racing. Sporo. Trzeba przyznać, że mieszanka jest w miarę udana, choć dla graczy samotnie siedzących przed telewizorem nie jest to wymarzony tytuł. Co innego gdy mamy stałe łącze i wykupioną „luksusową" usługę Xbox Live! Jednak w naszym kraju nie jest to zbyt rozpowszechniona zabawa, więc nie będę się nad tym za bardzo rozwodził. Choć należy przyznać, że Midtown Madness 3 dopiero po podłączeniu rozwija skrzydełka.

Dla gracza samotnego liczą się tylko dwa tryby – Work Undercover i Single Race. W obu mamy do wyboru jazdę po jednym z dwóch miast – Paryż lub Waszyngton. Work Undercover to praca pod przykrywką – jako policjant dostajemy misję ochraniania kogoś ważnego, jak sławny kierowca wyścigowy w Paryżu, czy reżyser filmowy w Waszyngtonie. Droga do wykonania zadania w każdym z miast wiedzie przez dwadzieścia siedem misji polegających na jeżdżeniu z miejsca na miejsce. Nasz policjant będzie wykonywał takie prace jak rozwożenie pizzy czy gazet, zostanie taksiarzem, szoferem limuzyny, kierowcą karetki i opancerzonej furgonetki, a także (ojej!) policjantem.

Zadania w większości wypadków są łatwe, a jeszcze częściej nudne. Rozwożenie paczuszek? Jedziemy do punktu A, B, C i tak dalej, a potem do miejsca docelowego. Tak samo wygląda rozwożenie klientów w taryfie, pacjentów w karetce czy biżuterii w opancerzonym furgonie. Zmieniają się tylko pojazdy oraz zleceniodawcy. Wydaje mi się, że... Nie. Jestem pewien, że zabawa byłaby o wiele lepsza, gdyby nie nasi klienci, albo pracodawcy – twórcy gry postanowili ulepszyć zabawę w iście amerykańskim stylu – Midtown Madness 3 wręcz zasypuje nas głupawymi tekstami i debilnymi głosikami. Coś, co miało być zabawne szybko staje się nużące, głównie za sprawą przerysowanego do wyrzygania akcentu. A już rozwożenie pewnej bogatej i rozkapryszonej baby (Mrs. VeryWealthy) po mieście może doprowadzić do szału! Prawie mnie to pokonało, ale postanowiłem być twardy, a nie mientki. Work Undercower ma kilka plusów, ale te wynikają z samej formuły gry – jazda po mieście, żadnych przepisów, wytrzymały samochód (nie uwierzycie, ile może znieść zwykła taksówka) i spory ruch uliczny oraz dużo, naprawdę dużo przechodniów, stolików, barierek, znaków, latarni ulicznych i innych elementów, które efektownie rozpadają się w zetknięciu z naszym pojazdem. Pieszych nie da się przejechać, ale czasami radośnie wskakują nam pod koła, gdy grze się coś pomyli i nakaże im uciekać nie w tę stronę co trzeba.

W Single Race są trzy rodzaje zabawy – pierwszy to nieskrępowana czasem jazda po mieście (Cruise), wyścig po checkpointach na czas (Blitz) oraz wyścig z pięcioma innymi kierowcami (Checkpoint). W Blitz i Checkpoint gra dobiera czas i / lub przeciwników do osiągów naszego samochodu, więc gdy zapragniemy ścigać się śmieciarką to reszta zawodników również będzie prowadziła samochody ciężkie i powolne. Największym plusem Midtown Madness 3 są właśnie samochody – od małego smartopodobnego miejskiego malucha, przez compacty, bryczki sportowe, limuzyn i suvy, aż po furgonetki, ciężarówki, betoniarki czy wozy strażackie. Jest z czego wybierać, a jazda każdym z pojazdów ma swoje zalety i wady – sportowe są może i szybkie, ale za to mało wytrzymałe i trudne do utrzymania na drodze podczas deszczu, za to betoniarka jest praktycznie niezniszczalna, a ruch uliczny jest dla niej taką przeszkodą jaką dla gorącego noża jest masło... Albo i mniejszą.

Nie wspomniałem jeszcze o grafice, a ta, jak można się było spodziewać, jest niezła. Nie jest to najładniejszy racer na Xboxa, ale gdy weźmiemy pod uwagę rozmiar (duży, naprawdę duży) miast, ruch uliczny, zmienne warunki pogodowe i to, że gra nawet w najbardziej szalonych momentach nie zwalnia to zaczynamy doceniać pracę programistów. Tym bardziej, że tekstury są dobrej jakości, efekty świetlnie też niezłe, a tak naprawdę to tylko modele pojazdów i przechodniów są uproszczone. Na dźwięku już sobie trochę pojeździłem, ale nie myślcie, że to już koniec – muzyka jest fatalna i tak naprawdę tylko najbardziej podstawowe odgłosy sprawują się dobrze – silnik, kraksy, opony, ruch uliczny i wrzaski przechodniów – reszty równie dobrze mogłoby nie być.

Jak mówiłem na początku – Midtown Madness 3 jest najlepszym w tym momencie racerem do zabawy Online na Xboxa, ale już zupełnie przeciętnym gdy bawimy się samemu. Wprawdzie można pograć na split screenie z kolegą, ale nijak ma się to do szalonej zabawy w sieci. Do Was należy decyzja.

Marcellus

PS: Macie Xbox Live? Dodajcie jeden punkt do oceny końcowej.

MM3 wygląda bardzo ładnie, ale ktoś delikatnie przegiął z rozmywaniem tekstur i blurem.

Xbox — *Dobra gra. Szkoda, że „tylko" dobra.*

- *Wydawca:* Microsoft
- *Producent:* DICE
- *Liczba graczy:* 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Xbox Live!, Dolby Digital 5.1*

7.0

- **Dobre:** Super pomysł, dobra realizacja. Bezprecedensowy pomysł na spędzenie kilku wolnych chwil.
- **Złe:** Dwanaście gierek nie wystarczy na długo. Dla pojedynczego gracza starczy na jakieś dziesięć godzin. W kilka osób na trochę dłużej.
- **Brzydkie:** Grafika na niskim poziomie, niektóre dźwięki po prostu drażnią...

EyeToy: Play

Właśnie łypie na mnie elektroniczne oko. Szpieg, rejestrujący każdy mój ruch. Szybka myśl - OG nie rób dziwnych ruchów... Niepewnie uśmiecham się.

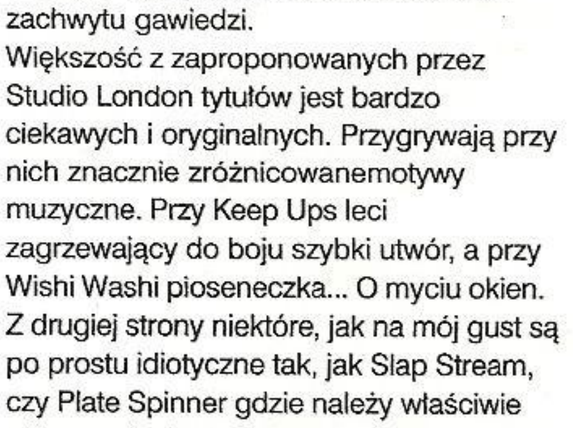
■ Bez wątpienia najbardziej zabawną grą jest pojedynek z robotem na arenie w Boxing Chump. Trzeba się nieźle namachać rękami, aby wygrać walkę.

Na szczęście mam pewność, że Eye Toy jest podłączony do portu USB w PS2, a nie do komputera, a przez to do globalnej sieci. Sam go przecież tam podłączałem. Czy ciągle tam jeszcze siedzi? Uff... A gdyby tak autorzy zabawili się moim kosztem i do oprogramowania kamerki dołączyli małego konia trojańskiego, który używając Network Adaptora przekazywałby im obraz z mojego zaśmieconego pokoju? Nie, nie zrobiliby tego. Po co by im to było? Ahahaha, toż to po prostu śmieszne! Zaczynam popadać w paranoję. Na wszelki wypadek wyciągnąłem kabel.

Czym mnie uraczyła pełna wersja zapowiadanej miesiąc temu zabawki? Na początek zaserwowano mi rewelacyjnie śmieszne intro pod tytułem: „Jak należy bawić się Eye Toyem?" z babcią w roli głównej. Od czasu bawienia się z Xbox Live! nie uśmiałem się tak bardzo. Po chwili przywitała mnie znana już małpka.

Pierwszą zmianą, którą od razu wyczułem jest zwiększenie czułości przycisków na ekranie. Nie trzeba już tak machać łapkami, aby coś wybrać. Szybko zabrałem się za odkrywanie nowych gier, a jest tego dużo. Łącznie z omawianymi miesiąc temu Beat Freaks i Kung-foo mamy tu aż dwanaście gierek.

Największą frajdę sprawił mi Boxing Chump. Tu w przeciwieństwie do reszty tytułów należy ustawić się bokiem do kamerki. Stajemy na ringu i staramy się atakować robota, kiedy ten nie blokuje. W pewnych momentach można sobie nawet odnawiać energię. Mroczny klimacik jest w Ghost Catcher, gdzie należy łaskotać duszki tak, aby wybuchały. Proste? Spróbujcie językiem...



Bawiąc się z Mirror Time dostałem zawrotu głowy. Tu należy rozbijać bańki umieszczane w rogach ekranu. Zielone trzeba rozwalać, czerwonych należy unikać. Haczyk w tym, że ekran ciągle obraca się wokół którejś z osi. To, co najpierw znajdowało się w lewym dolnym rogu, po chwili będzie w lewym górnym lub prawym dolnym. Ciekawą zajawką dla niektórych okaże się z pewnością Rocket Rumble. Tu zabawiłem się w odpalanie sztucznych ogni. Najpierw zaznacza się dłonią lecący fajerwerk i w odpowiednim momencie wywołuje barwną eksplozję wciskając detonator znajdujący się w rogu ekranu. Udanym wybuchom towarzyszą okrzyki zachwytu gawiedzi.

Większość z zaproponowanych przez Studio London tytułów jest bardzo ciekawych i oryginalnych. Przygrywają przy nich znacznie zróżnicowanemotywy muzyczne. Przy Keep Ups leci zagrzewający do boju szybki utwór, a przy Wishi Washi pioseneczka... O myciu okien. Z drugiej strony niektóre, jak na mój gust są po prostu idiotyczne tak, jak Slap Stream, czy Plate Spinner gdzie należy właściwie tylko machać rękoma.

W Play Roomie znalazło się miejsce dla aż czternastu efektów. Zdecydowanie najciekawszym jest Rainbow, gdzie na ruszający się obiekt są nakładane różnobarwne powłoki. W Mirrors pobawimy się z krzywymi zwierciadłami. W Nervous przeżyjemy prawdziwy horror - przy każdym ruchu nasze odzwierciedlenie będzie się chorobliwie trzęsło.

Oprócz tego jest zapisywanie prostych sekwencji wideo.

Wygląda super, nieprawdaż? Ale są i minusy. Przede wszystkim trochę zawiodła strona wizualna. Projekty postaci są sztuczne. Starają się za wszelką cenę być fajne, ale nie wychodzi im to. Wykonanie niestety na podobnym poziomie, czyli marne. Albo inaczej – wystarczające dla dziesięciolatków, do których zresztą jest kierowany ten zestaw. Świadczy o tym chociażby niski poziom trudności gier.

Kolejną rzeczą są dźwięki. O ile narrator w intrze i muzyka jest doskonała, to gadki ludków już nie. Szczerze mówiąc na początku myślałem, że zamiast monologów podłożono im typowe dla tytułów z N64 „blablablanie", a wiadomości musimy sami sobie czytać z chmurek. Jednak nie – oni naprawdę starają się nam coś werbalnie przekazać. Ale nawet rodowity Anglik tego nie zrozumie.

Na sam koniec zostawiłem sobie braki tej produkcji. Nadal nie ma możliwości przesyłania animacji, oraz gierek, do których wsadzimy swoją facjatę jako obiekt. Tu dochodzimy do największej wady Eye Toya – długość zabawy. Niestety, dla pojedynczego gracza starczy na parę godzin. W kilka osób będzie tego na trzy imprezy. A potem pójdzie w odstawkę.

Obok Music 3000 jest to druga produkcja, z której oceną mam nie lada problem. Bo jak zaopiniować grafikę w grze, w której tak naprawdę sami jesteśmy głównym bohaterem, a reszta to niepotrzebne tło. Podobno jestem przystojny – daje dychę. Gdyby jednak popatrzeć na to, co stworzyli autorzy - najwyżej pięć punktów. Podobnie z dźwiękami. Póki sam się wydzieram, mam ochotę postawić przynajmniej siedem. Dlaczego zatem taka wysoka ocena końcowa? Eye Toy jest malutki, ale może się stać milowym krokiem naprzód w sferze elektronicznej rozrywki. A oryginalne i miodne pomysły zawsze warto promować. I myślę, że powinniście dać szansę Małpce i jej kamerce.

OG

■ Fajny efekt: w każdej bańce odbija się twarz grającego.

PlayStation 2 — *Warto sprawdzić samemu - fajna zabawa.*

- *Wydawca:* Sony
- *Producent:* Studio London
- *Liczba graczy:* 1-4

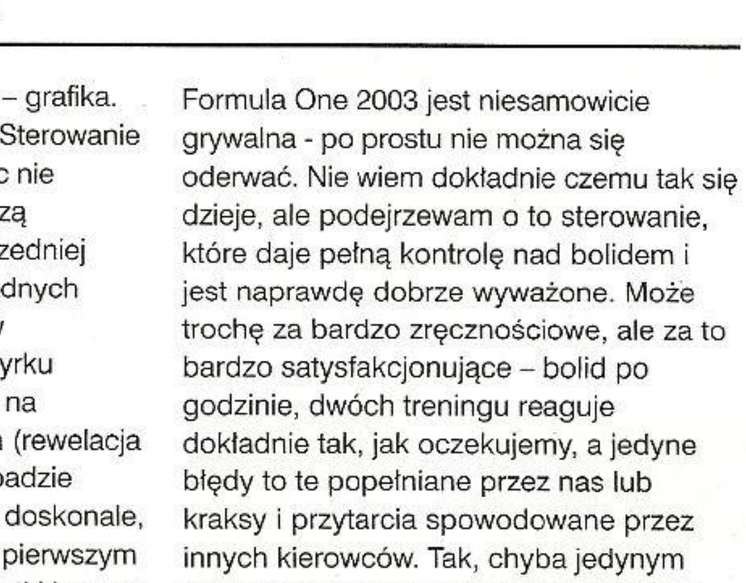
GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Memory Card 8MB*

8.5

- **Dobre:** Przyjazne i dobrze wyważone sterowanie, dobry pomysł na multiplayer i świetny dźwięk
- **Złe:** Hmm... Brak trybu Online - przydałby się, i to bardzo.
- **Brzydkie:** Mogło być ładniej, ale przynajmniej nie chrupie jak poprzednia część.

■ Gra jest bardzo szybka i w udany sposób symuluje prędkość, z jaką śmigają bolidy.



Formula One 2003

Deja vu – czyżby wszechobecny Matrix znowu coś zmieniał? Nie, to tylko Sony wypuściło nową odsłonę Formula One zaledwie osiem miesięcy po premierze poprzedniej części.

Czy to trochę nie za często? Nie, jeżeli weźmiemy pod uwagę pewien znaczący szczegół – programiści z Studio Liverpool pośpieszyli się z jednego ważnego powodu – granie w sieci. Spokojnie, nie cieszcie się jeszcze – nie w tej części, niestety. Najwyraźniej jest to na tyle skomplikowana sprawa, że najzwyczajniej w świecie developer chce mieć dużo czasu na zaimplementowanie obsługi Network Adaptora w Formula One 2004, która najprawdopodobniej ukaże się w połowie przyszłego roku.

Czym w takim razie jest Formula One 2003? Poprawioną wersją poprzedniej części. Ale to nic dziwnego w tym gatunku – każda kolejna gra jest tylko ulepszeniem poprzedniej koncepcji. Przecież koła od nowa nie wymyślą, czyż nie? Ale na całe szczęście producenci gry przyłożyli się do tych poprawek i wyszły one Formule One 2003 na dobre. O ile poprzednia część nie zachwyciła mnie jakoś specjalnie, to w tą wciągnąłem się od pierwszego okrążenia. Tryby gry jakoś specjalnie się nie zmieniły, nadal jest podział na Arcade i Simulation. Ten drugi nie wymaga przedstawiania, a pierwszy nie zmienił się jakoś specjalnie – obowiązuje brak zasad, jazda jest łatwiejsza, a bolidom podczas wyścigu nic nie odpada, choć jazdę może przerwać zbyt potężna kraksa, a wtedy na ekranie ukazuje się napis Game Over. Prawdziwe wyzwania kryją się oczywiście w Simulation, ale tam też nic specjalnie nowego nie wymyślono – Time Attack, sesja weekendowa i cały sezon.

Ciekawsze rzeczy kryją się w opcji dla większej ilości graczy – do zeszłorocznej nowości, wyścigu dla czterech graczy wymieniających się padami „w locie", doszło to samo, ale w trybie Time Attack – każdy z graczy ma do dyspozycji jedno okrążenie toru, potem musi oddać pada czekającemu na swą kolej rywalowi. Dla zaognienia zabawy po torze zasuwa „duch" zawodników z najlepszymi czasami. Multiplayerowy Time Attack o tyle fajniejszy jest od wyścigu na tych samych zasadach, że gracz przez cały czas może sprawować kontrolę nad pojazdem, a tam przez część okrążenia steruje za niego konsola. Ha, ten tryb zabawy sprawdza się nawet gdy samemu zasiądzie się przed telewizorem, a przy okazji rewelacyjnie prezentuje pracę jaką włożono w udźwiękowienie gry – silnik każdego bolidu brzmi zupełnie inaczej, ale każdy jest świetnie przesamplowany i naprawdę dynamiczny. No i w końcu dodano obsługę surroundu, co naprawdę dodaje rozrywce głębi, a współlokatorów doprowadza do wściekłości – ryk jest niesamowity.

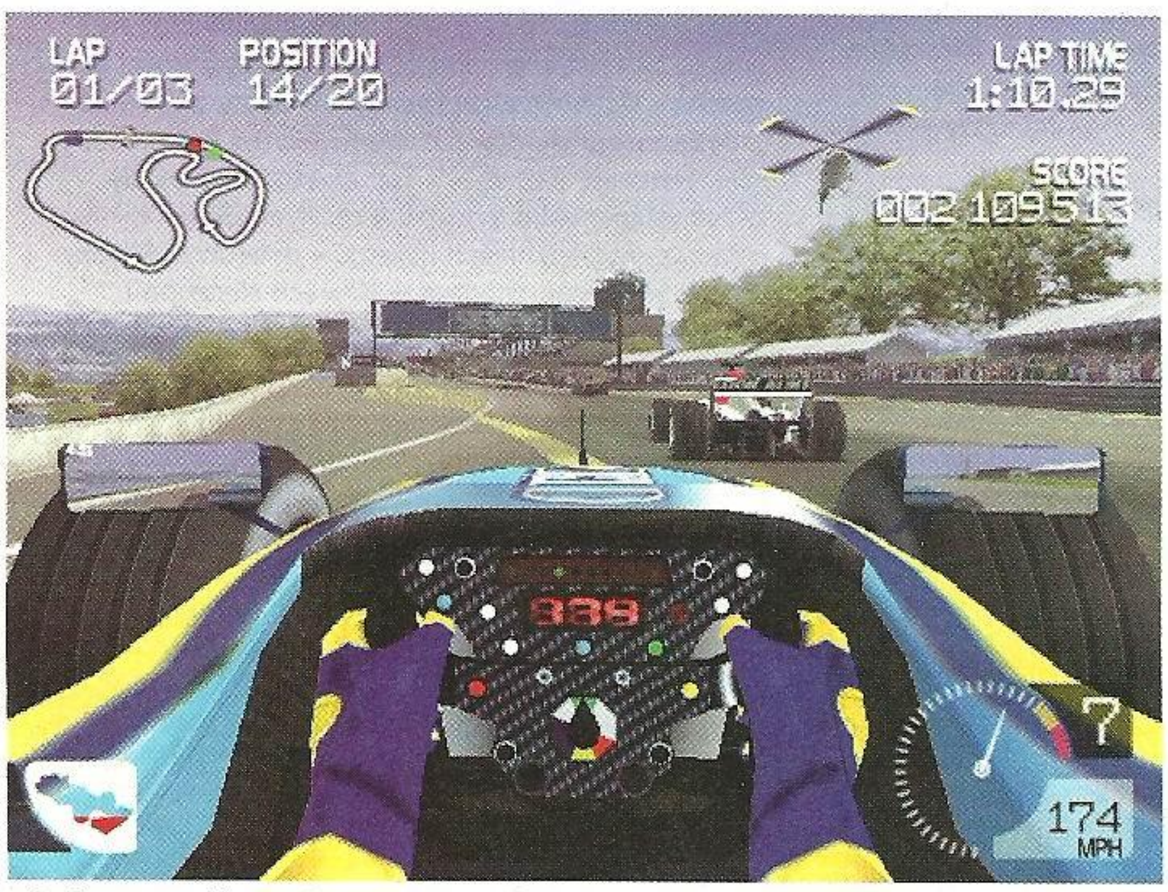
Czas przejść do kolejnego aspektu, którym tym razem nie będzie – o dziwo! – grafika. Tym tematem zajmę się później. Sterowanie i grywalność - tym elementom nic nie brakuje. Oba wskoczyły na wyższą półeczkę w porównaniu do poprzedniej części i tym razem nie miałem żadnych oporów przed zanurzeniem się w wyczerpującą fizycznie otchłań cyrku Formuły 1. Tak, fizycznie – czy to na kierownicy z Force Feedbackiem (rewelacja – jak zawsze zresztą) czy na joypadzie Formula One 2003 sprawdza się doskonale, ale ma swój skutek uboczny – w pierwszym przypadku bolą ramiona, nadgarstki i stawy skokowe, a w drugim na kciuku pozostaje ślad, który wygląda jak nałożone na siebie kwadrat oraz iks. Że nie wspomnę o wyczerpaniu psychicznym – strasznie ciężko utrzymać jest koncentrację przez cały wyścig, a przecież najmniejsza pomyłka drastycznie zmniejsza szanse na wygraną. Choć w pewnym momencie popada się w pewien automatyzm ruchów, a tak naprawdę najważniejsze są dwa, trzy pierwsze okrążenia. Oczywiście, dlatego, że stawka jest bardzo zagęszczona i o wypadek nietrudno. Najgorszy jest pierwszy zakręt, czyli tak jak w rzeczywistości.

Formula One 2003 jest niesamowicie grywalna - po prostu nie można się oderwać. Nie wiem dokładnie czemu tak się dzieje, ale podejrzewam o to sterowanie, które daje pełną kontrolę nad bolidem i jest naprawdę dobrze wyważone. Może trochę za bardzo zręcznościowe, ale za to bardzo satysfakcjonujące – bolid po godzinie, dwóch treningu reaguje dokładnie tak, jak oczekujemy, a jedyne błędy to te popełniane przez nas lub kraksy i przytarcia spowodowane przez innych kierowców. Tak, chyba jedynym problemem jest AI przeciwników, którzy zazwyczaj nie zważają na to, co się wokół nich dzieje i jadą tak jak im konsola przykazała. A na dokładkę są nadludźmi – nie zdarzają się momenty, w których mają kłopoty z opanowaniem pojazdu, nawet gdy niespodziewanie przydzwonimy im na zakręcie. Ale poza tym nie ma problemów, a fizyka zasługuje słowo uznania – sprawuje się naprawdę w porządku i nie doświadczyłem jakichś nadprzyrodzonych wydarzeń.

Słowo na grafikę – nie jest to żaden cud, ale jedno trzeba przyznać, w tej odsłonie nie ma praktycznie żadnych spowolnień, a jedynym drobnym mankamentem jest dorysowywanie się krajobrazu - na szczęście odbywa się to w dużej odległości od naszego pojazdu.

Formula One 2003 to naprawdę solidny tytuł, wszystkie elementy świetnie ze sobą współgrają tworząc mieszankę, której nie oprze się żaden fan F1, a wielbicielom wyścigów samochodowych też nie będzie łatwo. Świetna robota.

Marcellus



■ Zmiene warunki pogodowe to duży plus. Trening w deszczu, a wyścig w pełnym słońcu...

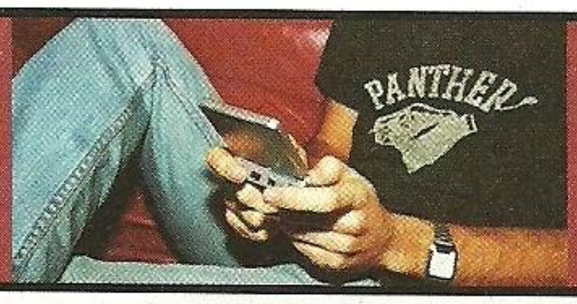
PlayStation 2 — *Najlepsze wyścigi F1 w tym sezonie. Na razie.*

- *Wydawca:* Sony
- *Producent:* Studio Liverpool
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8MB, Multi Tap*

8.5



POCKET WARRIOR

Wydarzenia i nowości ze świata przenośnych konsolek

Cześć! Czy N-Gage i PlayBoy mogą zdetronizować GameBoya Advance? Tylko, jesli pojawi się odpowiednia ilość gier. Tymczasem zapraszamy na świeże mięsko. [Gulash & Marcellus]

Digivolwe!

▶ Bandai jeszcze w tym roku wypuści sequel do Digimon Battle Spirits, prostej bijatyki z digimonami. Zabawa w Digimon Battle Spirits 2 będzie polegała na tym samym co w pierwszej części – za pomocą ataków pozbawia się przeciwnik tzw. power spheres, a ten gracz, który będzie miał ich więcej na koniec rundy wygrywa. Zabawa wygląda tak: dwie postacie zasuwają po planszy, która przypomina klasycznego platformerka, gdy któryś z digimonów zostanie trafiony gubi kulkę, którą przeciwnik może zebrać. W części drugiej będzie więcej ataków, plansz oraz ciosów specjalnych, oraz oczywiście więcej digimonów do wyboru.

Digivolwe raz jeszcze

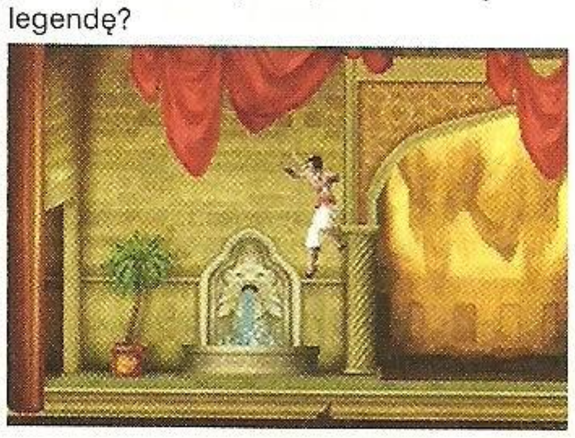
▶ Oprócz Digimon Battle Spirits 2 w tym roku ukaże się także Digimon Racing, czyli popularne na kieszonsolkach wyścigi kartów. Kilka trybów gry – Single Race, Cup Race, Boss Challenges oraz Tic Toc Time Attack, a także możliwość zabawy w cztery osoby poprzez kabelek link i digivolve'owanie podczas gry mają skusić fanów tych potworków. I zapewne skuszą.

Podwójny smok? Czy dwa smoki?

▶ Kolejny klasyk trafi na GBA. Atlus zapowiedział Double Dragon Advance, czyli remake klasycznego chodzonego mordobicia. Będzie możliwość gry w dwie osoby za pomocą link cable i to zarówno w trybie cooperative jak i przeciw sobie. Niestety data premiery DDA nie została podana.

Mój drogi książe! Porównuj!

▶ Ubi Soft zasili GameBoya Advance nową odsłoną legendarnego platformera Prince of Persia. Nowa część nosi podtytuł The Sands of Time. Gra pozostanie przy swoich korzeniach (w przeciwieństwie do wersji na duże konsole) czyli w 2D. Na razie pojawiło się kilka screenów i trzeba przyznać, że wyglądają bardzo zachęcająco. Kolorowe, aż oczy bolą. Ciekawe czy uda się wskrzesić legendę?



■ Miodzio! Wersja na PS2 to chyba najpiękniejsza rzecz, w jaką graliśmy na E3!

Powrót króla

▶ Nie bójcie się, Elvis nie wróci... Mam nadzieję. Za to EA przygotowuje LotR: The Return of the King na GBA – kontynuację zeszłorocznego hack&slash The Two Towers. Jak to w sequelach bywa więcej będzie wszystkiego, a w szczególności postaci, do Aragorna, Legolasa i Gimliego dołączą: Gandalf, Frodo i Eowyna oraz tajemniczy nieznajomy. Każda z postaci będzie miała własną ścieżkę do pokonania, a nie jak w The Two Towers, tą samą. Podczas zabawy postacie będą zdobywać specjalne runy, którymi zwiększać się będzie potęgę oręża, co przyda się w walce z dziewięcioma bossami. Dziewięcioma? Czyżby bossami były Nazgule? Misję będzie można przechodzić w trybie cooperative, po połączeniu dwóch GBA kabelkiem link. The Return of the Kings ukaże się w okolicy kinowej premiery trzeciej części trylogii – czyli przełom listopada i grudnia 2003.

Nizioł w kieszeni

▶ Skoro trylogia mistrza Tolkiena cieszy się taką popularnością to czemu nie sięgnąć do Hobbita, czyli tam i z powrotem? Jak być może wiecie, Hobbit ukaże się na dużych konsolach, więc oczywistym jest, że GBA również musi dostać swoją wersję przygód włochatostopego bohatera. The Hobbit będzie klasycznym kieszonsolkowym action-rpg – widok z góry, bieganie w poszukiwaniu różnych różności i kolorowa grafika. A Bilbo zapomniał chustki do nosa...

■ Raczej sympatyczne. Mamy tylko nadzieję, że nie zapomną o Smaugu.

Hmmm....

▶ Newsy z Sony nieczęsto goszczą w Pocket Warriorze, ale odkąd Sony zapowiedziało PSP (PlayStation Portable) będzie ich zapewne coraz więcej. Do rzeczy. Sony zapowiedziało, że PlayBoy trafi na rynek jesienią 2004, a planowana ilość konsol, która trafi na rynek (choć niekoniecznie do klientów) w ciągu roku od premiery to... Dziesięć milionów! Sony jak coś mówi to od razu są to grube miliony – Ninny! Do pracy!

No i się wzięli...

▶ Chodzą plotki, że pod koniec przyszłego roku Nintendo wypuści kolejną wersję GameBoy Advance – tym razem wyposażoną w procesor do obsługi grafiki 3D! Oczywiście nowa (już trzecia) wersja GBA będzie kompatybilna w dół. Wprawdzie nic nie zostało jeszcze oficjalnie potwierdzone, ale w końcu w każdej plotce jest ziarno prawdy...

E.T. - go home!

▶ Jeszcze jedna ciekawostka ze świata kieszonsolek. Sony już w 2001 roku planowało wypuścić przenośną konsolkę. Pracę nad kieszonsolką o roboczej nazwie E.T. trwały od 1998 roku i zostały zawieszone tuż przed ich planowym zakończeniem. Konsolka miała mieć rozmiary zbliżone do GBA, kolorowy wyświetlacz i współpracować z kartami Memory Stick. Ciekawie miał być rozwiązany problem dostarczania gier – ładowałoby się je ze specjalnych standów w sklepach z grami. Oczywiście za opłatą.
Co dziwniejsze sprzęt powstawał bez jakiegokolwiek wkładu, ze strony Sony Computer Entertainment. Podobno Square i Capcom przygotowywały nawet jakieś gry na tę konsolkę. Jednak w czerwcu 2001 Sony Computer Entertainment wystawiło opinię, że Sony powinno z całych sił wspierać PS2, a na dokładkę stwierdziło, że to nie jest odpowiedni moment na wypuszczenie nowej przenośnej konsolki. W tym momencie wszelkie prace nad E.T. zamarły i tak już zostało. Może to i lepiej...

■ Chcemy więcej Buffy! Na duże i małe konsole, w TV i w kinie..

Ciosanie kołków

▶ THQ przygotowuje Buffy the Vampire Slayer na GBA. Jak łatwo zgadnąć będzie to klasyczna chodzona bijatyka. Buffy przemierzy szesnaście poziomów, na których spotka całą masę martwiaków, zombiaków, wampirów, nieumarłych, prawie umarłych, żywych inaczej... No... Po prostu całą masę istot nocy do skopania. Możliwa będzie interakcja z otoczeniem – potłuczone szyby i połamane ogrodzenia, czy inne elementy wystroju lokacji będą znaczyć drogę naszej dzielnej gromiącej monstra nastolatki. Aha, zapomniałbym o najważniejszym – podczas swych przygód Buffy znajdzie całkiem sporo ciuszków, w które będzie się mogła przebrać... Nie żartuję.

Klejnociki

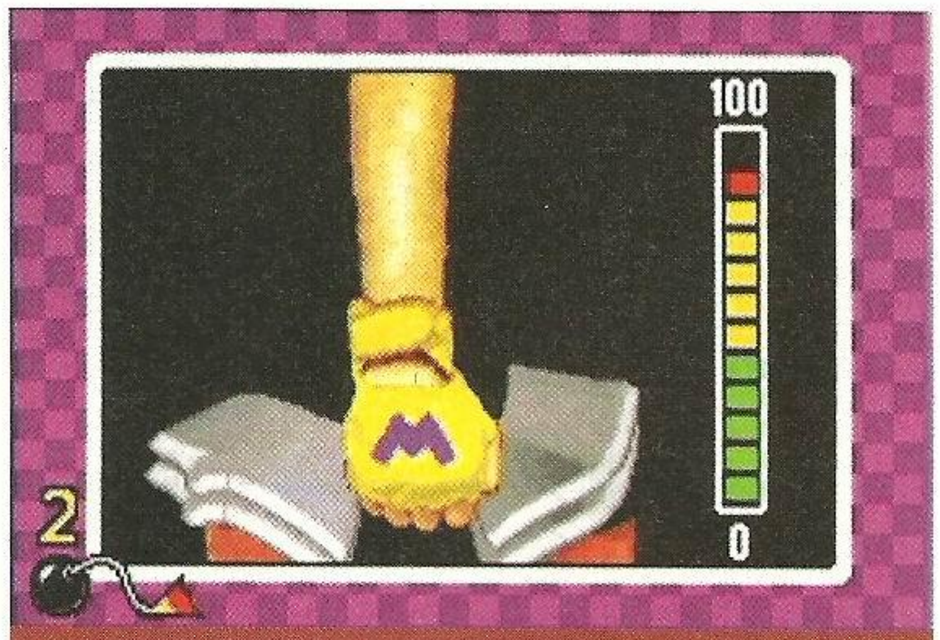
▶ Gem Smashers to tytuł nachodzącej gry od Metro 3D. Kolorowa grafika, sympatyczne postacie, radosny klimat i sporo kombinowania – to przepis na gamebojowe puzzle. Gracz sterował będzie jedną z trzech postaci (Bau, Bam i Bom), a celem zabawy jest uwolnienie uwięzionych w klejnotach przyjaciół. Jednak nie jest to proste, ponieważ klejnoty różnią się kolorami, a pękają tylko wtedy gdy nasza postać ma identyczną barwę, w tym miejscu z pomocą przychodzi magiczna siła, która pozwala bohaterom zmieniać ubarwienie.

Ninny kontra piraci

▶ Ninny wytoczyło proces sklepowi internetowemu Lik Sang z Hong Kongu o sprzedawanie urządzeń umożliwiających łamanie zabezpieczeń kartridży z grami na GBA, w wyniku czego możliwe było ich kopiowanie, wrzucanie na pirackie karty, a także rozpowszechnianie w Internecie. Ninny wygrało sprawę, a Lik Sang ma zapłacić karę w wysokości około 650 tysięcy dolarów amerykańskich. To niedużo... Nintendo początkowo żądało od Lik Sang odszkodowania w wysokości 20 milionów dolarów, a jak twierdzi ich straty z powodu piractwa sięgnęły 650 milionów dolarów (tylko zeszły rok). Nintendo zaznaczyło też, że straty, jakie cały przemysł gier video poniósł w zeszłym roku w wyniku piractwa sięgnęły trzech miliardów dolarów... Między innymi z powodu piractwa w Chinach Nintendo i Microsoft unikają tego rynku jak ognia.

Final Fantasy Tactics Advance

▶ Oczekiwanie na FFT przedłuża się w nieskończoność. Na E3 mieliśmy możliwość zagrać w angielskojęzyczną wersję gry i jedyne, co możemy powiedzieć to: DAJMIDAJMIDAJMIDAAAAJ! Zobaczcie tylko nowe shoty... Aaach...

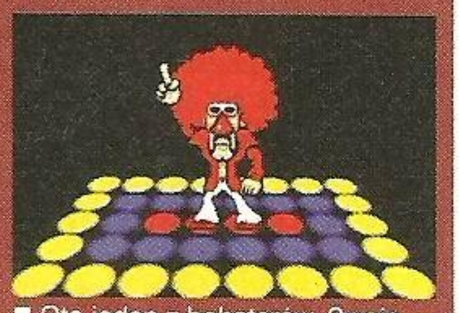


Wario Ware Inc.

Niezbyt często mamy o czynienia ze świeżymi pomysłami na GBA...

▷ Najczęściej nowe gry to kontynuacje, przeróbki starych hitów bądź pozycje powielające oklepane schematy. W przypadku Wario Ware jest inaczej. Muszę przyznać, że gra ruszyła mnie swoim nowatorstwem. Na początku pomysł wydawał mi się zwyczajnie głupi: ponad 100 mikrogier trwających w najlepszym razie trzy sekundy podawanych w szybkim odstępie. Na kart wkradła się jednak magia Nintendo i całość jest po prostu bombowa! Linia scenariusza jest taka: Wario stworzył firmę produkującą gry video i testuje je w jakiś sposób na graczu.
Podróżujemy zatem po mieście spotykając przeróżne postacie, które dają do wykonania różnorakie zadania. Na końcu zabawy odbędzie się pojedynek z samym złym bliźniakiem Mariana, wąchaczem Wario.
Wygląda to tak: spotykamy jakąś postać, oglądamy animację i zaczynamy gry. Gracz ma około sekundy na domyślenie się, co zrobić i sekundę bądź półtorej na to, by zadanie wykonać. Na przykład skoczyć nad pędzącym kamieniem, zjechać na snowboardzie omijając głaz, rozwalić karateką cegły, strzelić w coś z działa... Dwustu gier nie będę wymieniał. W połowie gier używa się jednego przycisku, który trzeba nadusić w odpowiednim momencie. Czasem przyda się krzyżak. Proste? Zgadza się. Ale co ciekawe, rzeczywiście działa to tak, jak zaplanowali to sobie autorzy. WW jest wciągające jak mało co, szybkie, wywołujące uśmiech na twarzach. Świetna sprawa.
Oprócz 200 mikrogierek jest kilkanaście kradnących czas zabawek, które odkrywane są w trakcie postępów gracza. Na przykład „gra" w skakankę, z podtytułem brzmiącym mniej więcej „skacz ile możesz". No i skaczemy nad sznurem, wciskając jeden (!) przycisk. Są także inne zabawy dla jednego lub dwóch graczy.
Oprawa jest sympatyczna, ale oczywiście nie można mówić o jakimkolwiek zaprzągnięciu GBA do pracy. Może oprócz muzyki i dźwięku, które brzmią fantastycznie (Wario często dogaduje, a muzyczka zagrzewa do walki). Większość gierek ma trzy obiekty na krzyż, ale jak widzi się je przez trzy sekundy, to nie zwraca się na nie uwagi.
Wario Ware to doskonała pozycja na przenośną konsolę i choć ukończenie głównego trybu trwa całe dwie godziny; to nie ma szans abyście zobaczyli wszystkie gierki za pierwszym razem. Poza tym można poprawiać swoje rekordy w mini-grach.

■ Co w tym świecie robi Wario? Spoko, zostanie w nim całe trzy sekundy.



■ Oto jeden z bohaterów. Swoje mikro-gry zapodaje przy pomocy komórki. Czadowo tańczy...

■ *Wydawca:* Nintendo
■ *Producent:* Nintendo
■ *Liczba graczy:* 1-2

9.0

A od tego raczej z daleka

■ **The Incredible Hulk** - Hulkmania rozpoczęta. Jest gra na duże konsole, są i przygody zielka na GBA. Zamiatanie wielkimi łapami wszystkiego, co znajduje się na drodze nawet jest przez chwilę zabawne, ale nie mogłem się zmusić do przejścia choć kilku z 33 zawartych w grze poziomów. **[5/10]**

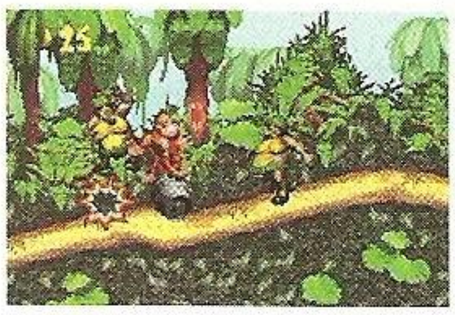
■ **Disney's Sports Skateboarding** - Rany boskie! Kopiowanie Tony Hawka nie wszystkim wychodzi na dobre, a w tym przypadku Konami zwyczajnie skopało sprawę. Nie ma sensu grać nawet po to, by zobaczyć jak podwiewa spódnicę... Myszce Minnie. **[2/10]**

■ **Samurai Jack** - No dobra, może nie jest aż tak źle, jeśli zaciekle śledzicie losy bohatera na Cartoon Network. Ale sterowanie jest nędzne i uprzykrza życie graczowi. Gdyby choć rekompensowała to grafika... Ale niestety nie. Lekki stinker. **[5/10]**

Donkey Kong Country

▷ W ramach akcji „cudze chwalicie, swego nie znacie" Nintendo proponuje kolejne odświeżanki ze SNESA. Tym razem na warsztacik poszła jedna z najlepszych i najładniejszych platformówek. Kremlingi pod komendą K.Rool'a ukradły Donkey Kongowi wszystkie banany, a zuchwały i konkretnie wkurzony bohater bierze się za porządki.

W czasach świetności SNESa grafika DKC była jej najmocniejszym punktem. Wszystkie postacie, obiekty i otoczenie zostały wyrenderowane w pełnym 3D, a następnie przy pomocy sprytnych sztuczek przeniesione do dwuwymiarowych sprite'ów. Rzeczywiście; wyglądało to obłędnie dobrze. Wygląda też nieźle na mniejszym ekranie GBA, choć z oczywistych przyczyn nie budzi opadu szczęki. Warto zwrócić też uwagę na znakomitą ścieżkę dźwiękową – muzyka długo nie opuści Waszej głowy; jest klimatyczna i świetnie zagrana. Dwie dodatkowe mini gierki są przeciętne, ale skradną kilka chwil.



Jest zabawa w łowienie rybek, a także taniec, zrealizowany podobnie do Dance Dance Revolution. Można zapisać grę w dowolnym momencie, a to bardzo ważne z jednego powodu: jej wielkość. DKC to olbrzymia jak na platformówkę przygoda. Dobry zakup na lato.

■ *Wydawca:* Nintendo
■ *Producent:* Rare
■ *Liczba graczy:* 1-2

8.0

Super Puzzle Fighter II Turbo

▷ To zdecydowanie moją ulubiona gra logiczno-zręcznościowa z PSX'a. A jej konwersję na GBA chciałbym Wam zarekomendować tak, jak tylko można. Podana w otoczce Street Fighterowej pozycja zapewni godziny, jeśli nie lata rozrywki i to absolutnie dla wszystkich.
Zasady są proste. Walka odbywa się między dwoma postaciami. Z góry spadają kolorowe kryształki, które należy układać tak, by stykały się kolorami. Gdy kilka z nich zostanie w ten sposób ułożonych, zmienią się w jeden wielki kryształ. Teraz trzeba czekać na „rozpękacz", czyli okrągły element naszej układanki z diamencikiem w środku. Gdy zetknie się z odpowiednim kolorem (i nie ma znaczenia czy z dużym kryształem, czy z malutkimi), pękają i znikają. Im więcej zostanie ułożonych tak, by „rozpęknięcie" powodowało reakcję łańcuchową, tym mocniejszy atak naszego bohatera na przeciwnika. Atak polega na zarzuceniu go blokami, tak, by miał coraz większe kłopoty w upychaniu swoich spadających z góry klocków. Są combosy, a podczas zabawy na środku ekranu obtłukuje się dwóch zawodników. Gra ma proste zasady, ale jest nieprawdopodobnie wręcz miodna. I wygląda bardzo ładnie. Polecam z całych sił, przede wszystkim przez kabelek!

■ *Wydawca:* Capcom
■ *Producent:* Atomic
■ *Liczba graczy:* 1-2

8.5

Golden Sun The Lost Age

▷ Nie oczekujcie specjalnie wiele nowego po The Lost Age. Kontynuacja Golden Sun to przede wszystkim nowy scenariusz i miejsca do odwiedzenia, a wszystko zrealizowane na sprawdzonym w akcji silniku. To także kontynuacja wątków z pierwszej części, choć bohaterem jest inny koleżka. Jeśli więc nie mieliście styczności z tamtą pozycją – sugeruję, by wcześniej się z nią zapoznać. To zdecydowanie najlepszy japoński erpeg na GameBoya Advance, z piękną grafiką, dobrym scenariuszem i świetnymi walkami.
The Lost Age zapewni blisko 40 godzin zabawy – dwa razy więcej, niż pierwsza część. Jeśli ukończyliście pierwszą część, możecie przenieść save'a (przy pomocy drugiego GBA i linka bądź długaśnego hasła) do GS:TLA – jest to o tyle przydatne, że bohater z pierwszej części pojawia się także w drugiej i jeśli chcecie, aby był wypasiony tak, jak pod koniec GS, możecie to osiągnąć.
Teraz większą rolę odgrywa kolekcjonowanie Djinów, są nowe zagadki i przedmioty. Reszta praktycznie pozostała bez zmian, co nie powinno nikomu przeszkadzać, biorąc pod uwagę to, jak pięknie zrealizowana jest pierwsza część. Doskonała grafika, świetny dźwięk, epicki rozmach... Nie ma co się zastanawiać.

■ *Wydawca:* Nintendo
■ *Producent:* Camelot
■ *Liczba graczy:* 1-2

9.0

Wing Commander Prophecy

▷ W pierwszej chwili przecierałem ze zdumienia oczy – Wing Commander na GBA? Jak to możliwe? A jednak. Autorom udało się całkiem sprawnie wcisnąć kilkupłytową grę z PC na malutki cart, oczywiście pozbawiając ją chyba najmocniejszego aspektu: świetnie zrealizowanych filmów z aktorami, które pchały fabułę do przodu. Zamiast tego na GBA pojawiają się ramki z głowami postaci, a obok tekst, który akurat wygłaszają. Jest tego naprawdę dużo i chyba nie warto łapać się za tę pozycję bez dobrej znajomości języka angielskiego, bo dla mnie fabuła stanowi tu jakieś 40 procent miodności całego produktu. Nawet mimo faktu, że gracz po prostu biernie w niej uczestniczy, rozmawiając z Markiem Hamillem i Biffem z „Powrotu do Przyszłości". Drugą częścią zabawy są kosmiczne pojedynki, w których nasz zuch Casey szybko zaczyna brylować. W pełni trójwymiarowe statki własne i przeciwników to... no cóż, chyba wszystko, co widać na ekranie. Oprócz kosmosu i gwiazdek w oddali. Walka jest nawet ekscytująca, ale te kilka przycisków GBA i jego ograniczone możliwości powodują, że tak naprawdę niewiele jest tu do roboty. Strzelanina, autopilot, strzelanina, autopilot, lądowanie. Powtórzyć. Nieźle, ale bez rewelacji.

■ *Wydawca:* Take 2
■ *Producent:* Raylight
■ *Liczba graczy:* 1-4

7.1

GANGSTA'S PARADISE

Gangsterka na ekranie, czyli GTA: Vice City i The Getaway

Kolejny miesiąc gangsterki odnotowany w aktach. Co nam przyniósł? Oczywiście kolejną porcję nowości ze świata The Getaway i GTA: VC. A już niedługo razem z Mafią powróci prohibicja. Sprawdźcie, co przygotowaliśmy! [OG's Squad]

WUJEK CHRZESTNY OG ODPOWIADA...

Witka
Mam zdjęcia press packa do The Getaway. Oto kilka szczegółów. W skład zestawu press pack wchodzą dwie płyty. Jedna z demem The Getaway'a, chyba już dobrze znana każdemu czytelnikowi Neo Plus oraz płyta CD do PeCeta "press disc". Na tym CD znajduje się wiele różnych zdjęć, począwszy od twórców gry - Team Soho, przez aktorów aż do zdjęć Londynu. Obok tych ostatnich dla porównania są umieszczone „fotki" z tych samych miejsc tyle, że już odzwierciedlonych w grze. Jest jeszcze instrukcja stylizowana na mapę Londynu, dwa zdjęcia (druki zrobione a la Polaroid) oraz pukiel włosów dziecka Hammonda. Wszystko znajduje się w eleganckim,

wypełnionym gąbką blaszanym pudełku.
Loch

Dzięki bardzo. Dałem cynk grafikowi, żeby gdzieś tu wsadził owe fotki. Aha, wiesz co? Okazuje się, że mamy taki press kit w redakcji. Będzie on nagrodą w następnym Małym Konkursie Na... - może więc warto się postarać?

Yo! All Gangstas
Bez beznadziejnego przynudzania zacznijmy od tego, co znalazłem i co może się spodobać lub nawet przydać. W The Getaway - w misji "The Vigilante" gdy znajdziesz się w budynku Yardies rozejrzyj się w pomieszczeniu na pierwszym piętrze, gdzie chłopaki uprawiali roślinki. Otóż jest tam też telewizor, a pod nim... No właśnie, co? Oczywiście PlayStation 2. Pewnie grali w GTA3 ;-). W misji "Do The World A Favour" postrzelaj sobie do pacjentów, a usłyszysz ciekawy efekt. Czy zauważyliście, że w Londynie w kinach puszczają takie fajne filmy, jak Mission Impossible 2, Queen of the Damned i oczywiście The Getaway.
I jeszcze jedna wzmianka, nie wiem czy o niej pisaliście, ale przy ulicy Marylebone Road, na przeciwko Baker Street między budynkami stoi super auto Lotus Esprit, a w parku Hyde za jednym z krzaków można znaleźć wózek golfowy.
Paweł Kot

Dziękować. O ukrytych autach mogłeś przeczytać nawet w dwóch wydaniach GP.

Witajcie!!
Mam kilka rzeczy, które odkryłem w GTA:VC. Zacznę od tego - po zakończeniu gry na południu pierwszej wyspy pojawia się wojskowy kopter Apacz (koło rezydencji Corteza, w krzakach). Gdy podejdziesz do niego i postoisz chwilę, to zacznie się palić, a potem wybuchnie.
Kolejna rzecz - Sea Sparrow ma karabin. Gdy lecisz w podziemiach i wlecisz do sali koncertowej to zobaczysz, że w środku pali się ogień. Ten sam, który palił się na filmiku po zakończeniu misji u tego zespołu rockowego.
Ostatnia rzecz. Pewnego razu płynąłem łódką i przeskoczyłem na przepływającą obok. Kapitan puścił stery, chciał się lać, ale po chwili zrezygnował i wpadł do wody.
Tomek (REMBIK)OWSKI

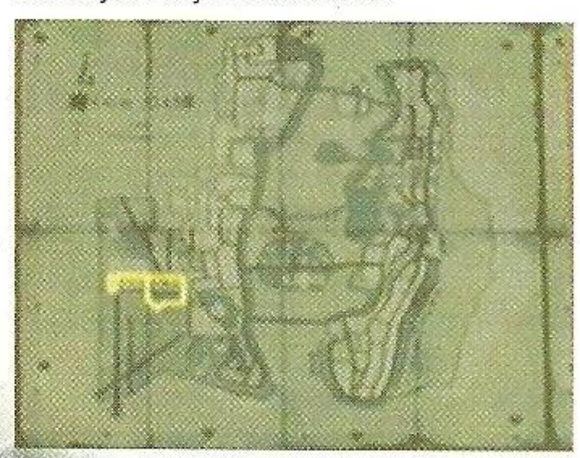
Heh, no niezłe akcje. Czekam na więcej.

Witam
Mam info do "Gangsta's Paradise". Chodzi o palenie gumy, czy kręcenie tzw. hołków w GTA VC. Szczególnie fajnie to wygląda, gdy siedzimy w np. Packerze czy w innym trucku. Mianowicie stajemy w miejscu i energicznie wciskamy kwadrat i krzyżyk. Po chwili już się palą gumy.
Pisaliście, że Hunter jest dostępny po zebraniu 100 paczek, u mnie Hunter był dostępny już po ostatniej misji dla Corteza (albo Diaza???), w której zestrzeliłem go podczas eskorty stateczku.
I jeszcze jedna ciekawostka, w mieście jest kilka palm nieco pochylonych np. przy rondzie na polu golfowym, na które możemy wejść i podziwiać widoki z pozycji "małpy".
Trzymajcie się.
JERRYzw

Hmm, że też sam wcześniej nie pomyślałem o tych palmach.

GTA: VICE CITY Szmal przedstawia: wyścigi w Sunshine Autos

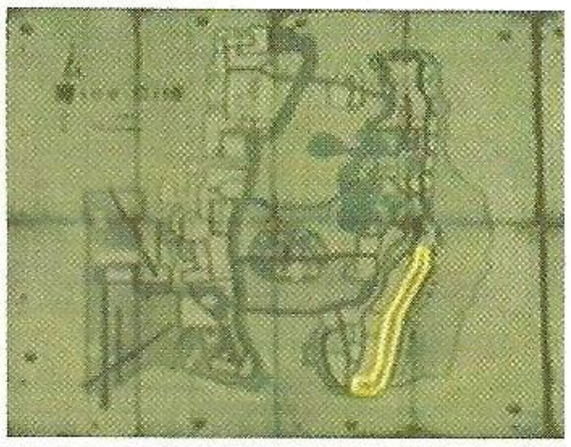
Jeśli szukasz wyzwań i chciałbyś się ścigać w wyścigach z innymi kierowcami Vice możesz - jeśli kupisz Sunshine Autos - wziąć udział w jednym z sześciu wyścigów. Coraz trudniejszych i coraz dłuższych. Wyzwanie czeka!



Terminal Velocity
- Długość trasy: 1.8 km
- Opłata wejściowa: $100
- Do wygrania: $400

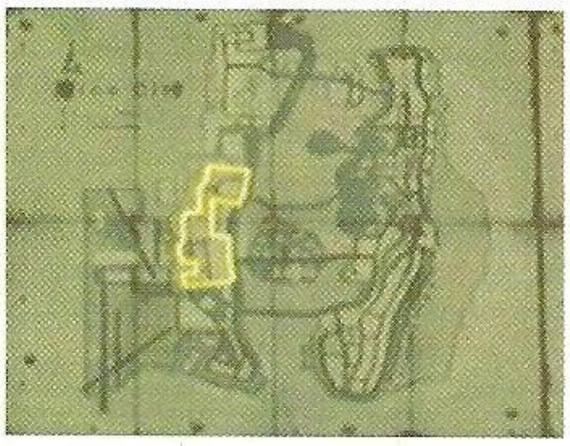
Najkrótszy wyścig w Sunshine Autos.

Wszystko polega na tym, aby pojeździć troszkę wokół lotniska. Wygrać z pozostałymi trzema kierowcami (Cheetah, Infernus i Banshee) jest dosyć łatwo, jeśli szybko uda ci się odbić od nich. Poza tym w pewnym miejscu zawsze wpadają na siebie i łatwo zostawić ich w tyle. Po prostu nie wdawaj się w żadne zaczepki i pędź przed siebie. Wyścig powinieneś wygrać za pierwszym razem, najwyżej trzecim. Sugeruję Deluxo, jeśli już go odblokowałeś lub Hotring Racera, choć poradzić sobie można nawet Stingerem czy Phoenixem z czasem około 1:00.



Ocean Drive
- Długość trasy: 2.6 km
- Opłata wejściowa: $500
- Do wygrania: $2.000

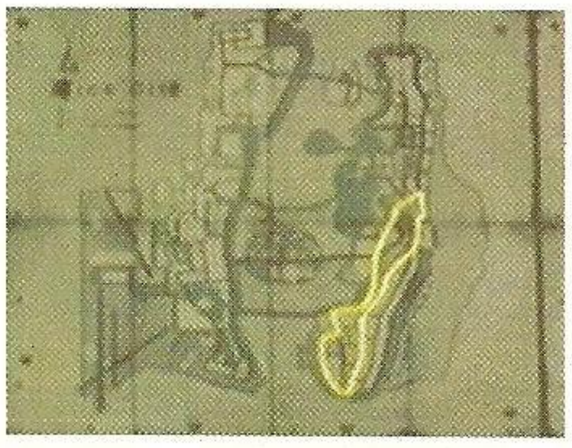
Chyba najłatwiejszy wyścig, wystarczy szybko zaliczyć trasę wokół Ocean Drive. Tutaj, żeby wygrać z trzema kierowcami (Cheetah, Infernus i Banshee) wystarczy mieć równie szybki wóz i nie wpadać zbyt często w innych kierowców. Trasa ta ma tylko jeden większy zakręt, więc sugeruję PCJ 600 lub Hotring. Wystarczy z początku odbić się od reszty. Jeśli nie będziesz zbytnio rozbijał swojego pojazdu już raczej nie zobaczysz swoich rywali, zaliczysz wyścig z czasem około 1 minuty i zainkasujesz swoje dwa tysiące. Łatwa forsa!



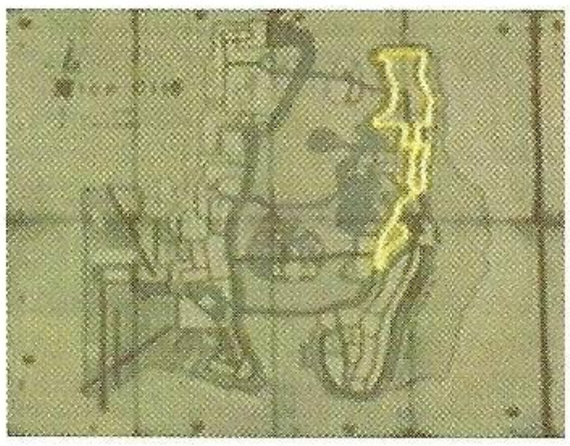
Border Run
- Długość trasy: 3.1 km
- Opłata wejściowa: $1.000
- Do wygrania: $4.000

Jeśli naraziłeś się już Haitańczykom, ten wyścig może być nieco trudny, gdyż jego trasa przebiega przez terytorium Haitańców. Aby wygrać z trzema oponentami postaraj się na początku zdobyć przewagę około 8 sekund. Nie jest to trudne, więc po kilku podejściach powinno się udać. Sugeruję PCJ 600 - o ile nie pada. Zachowując pozycję lidera zaliczaj kolejne checkpointy aż do ostatniego modląc się jednocześnie, aby żaden członek gangu Haiti nie trafił w opony. Gdy tego unikniesz powinieneś dotrzeć do mety z czasem około 1:30 i zainkasować cztery tyśki.

Capital Cruise
- Długość trasy: 3.9 km
- Opłata wejściowa: $2.000
- Do wygrania: $8.000

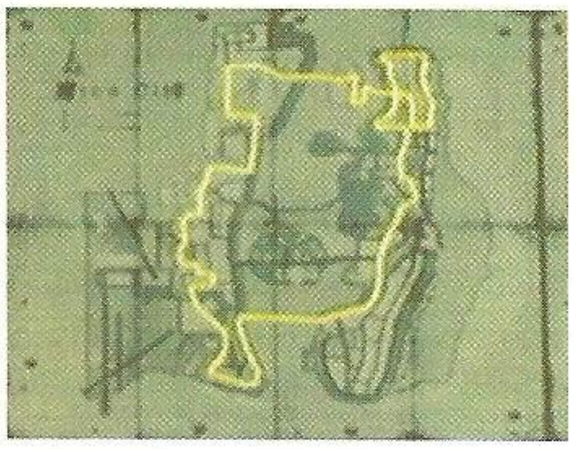


Dosyć trudny wyścig dookoła całego Ocean Beach. Aby zwyciężyć z trzema przeciwnymi wozami zapamiętaj większość zakrętów. Część z nich możesz po prostu przegapić i pojechać prosto. Gdy zapamiętasz drogę powinieneś bez większych problemów zaliczyć tę misję. Podobnie jak w każdym wyścigu wystarczy szybko odbić się od reszty grupy i unikać zderzeń. Wyścig da się ukończyć z czasem około 1:40. Sugeruję Hotring Racera lub Phoenixa - wygodnie się skręca. Dla PCJ 600 to raczej zbyt ekstremalna trasa.



Tour!
- Długość trasy: 4.6 km
- Opłata wejściowa: $5.000
- Do wygrania: $20.000

Trasa ta przebiega przez część Ocean Drive i Vice Point. Ma sporo zakrętów, więc czasem można się pogubić. Jak zwykle postaraj się szybko odbić od reszty grupy i unikać zderzeń z innymi samochodami. Wyścig można łatwo ukończyć z czasem trochę ponad 2 minut, gdy tylko nie zgubisz jakiegoś checkpointa. Sugeruję Hotring Racera, choć można się pokusić o użycie PCJ 600. Uważaj tylko na służby porządkowe przy North Point Mall, a będzie dobrze!



VC Endurance
- Długość trasy: 9.7 km
- Opłata wejściowa: $10.000
- Do wygrania: $40.000

Najdłuższy wyścig, którego trasa biegnie przez praktycznie całe VC. Ważny jest tutaj dobór wozu - wyścig PCJ 600 jest troszkę ryzykowny, gdyż samo podniesienie wozu zajmuje około 10 sekund, jednak wóz jest szybki i wygodny. Wręcz samobójstwem jest jednak jazda tym ścigaczem, gdy pada deszcz. Osobiście sugeruję użyć Hotring Racera. Początek jest bardzo łatwy i można w banalny sposób zyskać przewagę kilkunastu sekund (na moście). Później uważaj na innych użytkowników drogi, a ukończysz wyścig z wynikiem około 5:00. Mój rekord wynosi 4:15.

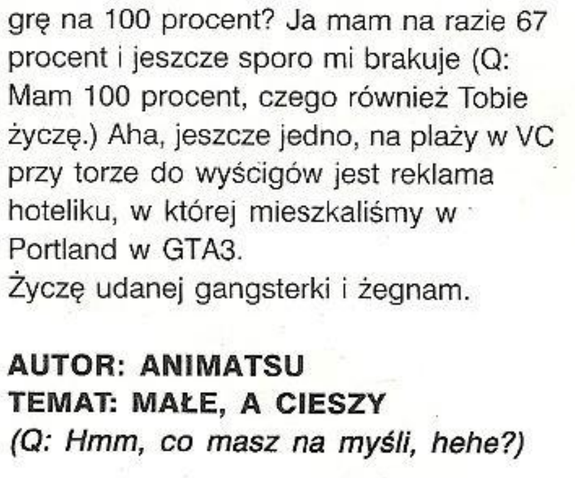
GTA: VICE CITY nasi informatorzy

AUTOR: QBA
TEMAT: CZOŁG RAZ JESZCZE
Q: Co prawda o sposobie na legalne zdobycie czołgu pisałem jakiś czas temu, ale Twoja metoda jest całkiem ciekawa i wymagająca więc postanowiłem ją umieścić w GP.

Cze!
Dawno nie pisałem toteż robię to teraz. Właśnie przed chwilą odkryłem jak zdobyć czołg lub inną furę należącą do naszych ukochanych stróżów prawa. Otóż napadłem na sklep, zabarykadowałem się w nim i zabijałem wszystkich gliniarzy, którzy jak zwykle chcą nas dopaść (nigdy się nie nauczą). Nabiłem tym sposobem 6 gwiazdek i zaczęło mnie gonić wojo. Uciekałem przed czołgiem tak długo, aż dotarłem do Sunshine Autos. Wysiadłem z bryki poczekałem, aż zbliży się do mnie czołg i wbiegłem do jednego z garaży. Czołg wjechał za mną, a ja wybiegłem szybciutko z garażu, brama się zamknęła i czołg został uwięziony. Potem wystarczy przemalować samochodzik i jesteśmy wolni, a w garażu mamy czołg (bez kierowcy, co jest dziwne, bo ktoś go musiał tam wprowadzić. To tyle. Mam jeszcze pytanko: czy udało ci się przejść grę na 100 procent? Ja mam na razie 67 procent i jeszcze sporo mi brakuje (Q: Mam 100 procent, czego również Tobie życzę.) Aha, jeszcze jedno, na plaży w VC przy torze do wyścigów jest reklama hoteliku, w której mieszkaliśmy w Portland w GTA3.
Życzę udanej gangsterki i żegnam.

AUTOR: ANIMATSU
TEMAT: MAŁE, A CIESZY
(Q: Hmm, co masz na myśli, hehe?)

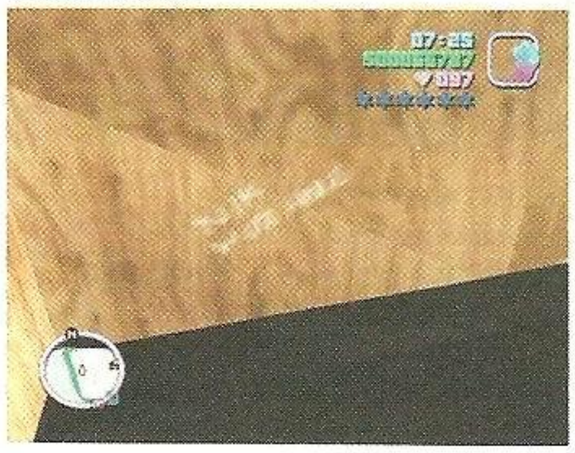
Witam!
Zauważyłem trochę fajnych rzeczy w Vice City.
1. Nad jednym z garaży w dokach widnieje czarna kula do bilarda z numerem 8... (chyba nie trzeba nic wyjaśniać).
2. W dokach znaleźć można ciężarówki z logami firm z Liberty City: Sumo (takie ciężarówki jeździły po Chinatown) i Bitch'n Dog Food (z telefonu koło fabryki tej firmy można było przyjmować misje).
3.Czy zwiedzaliście kiedyś Film Studio? W jednym z budynków tegoż kompleksu znajduje się makieta powierzchni księżyca z lądownikiem NASA i z wbitą w ziemię flagą USA. Jak wiadomo wielu speców od fotografii twierdzi, że zdjęcia lądowania na Księżycu są jedną wielką ściemą. Wiadomo też, że Film Studio dawno przechodziło lata swej świetności (to widać) i może te lata były podczas rzekomego lądowania?
4. Czy Steven Scott z Film Studio nie przypomina wam Stevena Spielberga ("I said no giant shark")?
PS: Niech trzech "goryli" zawsze chodzi za wami!



AUTOR: BARTEK16d
TEMAT: BEZ CENZURY
W klubie Pole Position wybij wszystkich oprócz grubej tancerki. Gdy strzelisz w gościa siedzącego przy stoliku (motocyklista) gruba tancerka powinna uciec na zaplecze. Tam poczęstuj ją z Shotguna lub Colta (strzelaj w brzuch tak, aby upadła na plecy). Następnie weź snajperkę i zajrzyj między nogi. I co widzisz? **(Q: Że też przychodzą Wam do głowy takie pomysły, hehe.)**

AUTOR: FREAKYCAT a.k.a. PAWEŁ KOT
TEMAT: TIME TO KICK SOME ASS

U mnie już po maturze i czas wracać do nikomu nieznanego słonecznego miasteczka na zadupiu Ameryki. **(Q: Congrats)**
1. Pamiętacie, że w Liberty City była misja polegająca na zebranie checkpointów Stalionem na parkingu? W VC jest podobna. Na Washington Beach jest 2 piętrowy parking przyozdobiony zielenią. Na samej górze znajduje się właśnie Stalion, a misja polega na zebraniu checkpointów (około czterech).
2. Podobna misja, ale o wiele trudniejsza rozpocznie się jak wsiądziemy na PCJ zaparkowanego przy ścianie największego budynku na Ocean Beach przy plaży.
3. Jeszcze dwie misje tego rodzaje znajdują się na placu terenowym w Downtown. Wsiądź po prostu do Landstalkera lub na Sancheza.
4. Poza tym są także misje śmigłowcem. Jeden znajduje się przy biurowcu na przeciwko posterunku policji (ostatnia misja Interglobal). Drugi znajduje się między drzewami w Vice Point nieopodal Pay'n'Spray.
5. W Interglobal studio w Stage A można znaleźć napis na statku NIK WUS HERE (cwaniaczek).



6. Na Starfish Island znajduje się basen w kształcie laski w bikini.

7. Na koniec przypatrzcie się zdjęciu, które wisi na wystawie ROMERO. Nie wiem, o co chodzi, ale koleś przypomina mi pewnego pana z ostrymi ząbkami.
8. W VC można podprowadzić autobus i zabierać pasażerów stając na przystankach. 5$ za każdego.
9. Po wykonaniu 100 misji dla taxi dostaniesz rakietowe skoki. Crazy Taxi się nie umywa.
10. Czy pamiętacie pierwszą część GTA? Jeśli tak, to przypomnijcie sobie jak wyglądały mapki miast i porównajcie je z mapami z GTA3 i Vice City.
Są bardzo podobne - no to już wiecie jak będzie wyglądać miasto w GTA4 i jak się będzie nazywać. ***(Q: Pożyjemy, zobaczymy).***
11. Niektóre misje rampage polegają na rzucaniu mołotowami i są cholernie trudne, gdyż płomienie często ogarniają Tommy'ego. Jedynym ratunkiem jest wykonanie 12 misji straży pożarnej by otrzymać odporność na ogień.

AUTOR: ANIMATSU
TEMAT: ŚMIERĆ W LEAF LINKS
Mam alternatywny sposób na strzelanie do ludzi na polach golfowych Vice City. Mój sposób jest inny od podanego przez Was. Nie korzysta on z niedociągnięć gry i nie wymaga żadnych akrobacji. Korzysta jedynie z furtki stworzonej przez twórców gry. Jak wiadomo pola golfowe znajdują się na oddzielnej wysepce. Na jednym z jej brzegów jest mały pomost (wg mapy to chyba będzie południowy brzeg). Zgarniamy jakiś pojazd nawodny i płyniemy tam. Teraz wystarczy przejść kawałek po trawie, następnie po małym moście nad ulicą i jesteśmy na polach golfowych z całym arsenałem bez przechodzenia przez bramkę przy wejściu.
Miłego strzelania do golfowiczów.

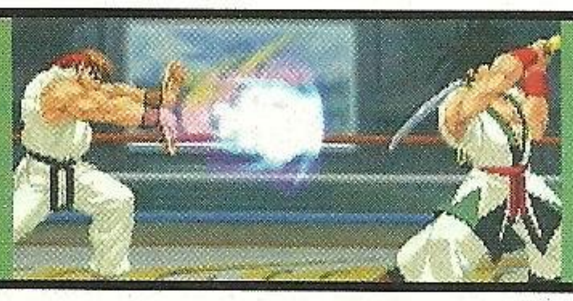
AUTOR: DEVIL
TEMAT: ZEBRA CAB
Mój sposób na zdobycie Zebra Cab.
Trzeba jedynie podczas misji Friendly Rivalry wsadzić swoją furkę do garażu 8balla, (jedyny w całym VC znajduje się pomiędzy garażami, a dokładniej w przedostatnim) wysiąść z niej i zdetonować tak, aby zniszczyła wszystkie inne taryfy... wtedy przyjeżdża Zebra, a my strzelamy w kierowcę i sprintem zapitalamy do samochodu (uwaga jeśli do niego nie dobiegniemy to po filmiku może zniknąć). Tadaaa!
Mamy Zebra Cab - ultra szybką i ultra wytrzymałą taksówkę.

MAŁY KONKURS NA... I KONIEC?!

Hmmm, tym razem przed zamknięciem kącika nie przyszło nic, co zasługiwałoby na szczególną uwagę, więc w tym miesiącu nagroda przechodzi na następny. Ale z maili, które dostaję wynika, że kilka osób przyszykowało coś specjalnego i być może w kolejnym numerze obejrzycie super wydanie Małego Konkursu Na...

Przepraszam wszystkich fanów GTA: VC, ale chyba nadszedł najwyższy czas, aby zamknąć nasz kącik GP. Czemu? Sprawy zaszły za daleko i powoli zaczynają wymykać się spod kontroli. Ja rozumiem, że wielu z Was wczuwa się w grę, ale przenoszenie tego do normalnego życia nie jest najlepszym rozwiązaniem. Obejrzyjcie sobie fotkę przysłaną przez jednego z czytelników, który regularnie wspiera dział GP swoimi odkryciami – Psycho Mantisa. Z tego, co widzę, chłopaka trochę poniosło i razem z kumplem, uzbrojony w arsenał godny Terminatora, ruszył aby szerzyć gangsterkę. Ze zdjęcia wynika, że na razie tylko w lesie, ale może powinniśmy skończyć GP, zanim chłopaki zdecydują się uderzyć na miasto?! Mój Boże, a ja nie wierzyłem księdzu, jak kiedyś mówił w szkole, że gry to zło, hehe....

■ Filmy z testów Capcom vs SNK: Chaos znajdziecie na stronie http://ft.realm.pl



FIGHT CLUB

Krew i honor czyli wszystko o konsolowych fighterach

Witajcie po raz kolejny. Do składu redagującego Fight Club dołączył nowy człowiek – Kris. Witamy na pokładzie OG's Squadu! Uff, mamy dla Was przytłaczająca ilość newsów, raport z SNK vs Capcom: Chaos, zapowiedź turnieju na Telepocie 2003, oraz zwięźle opisane najważniejsze rzeczy dla Goha i Brada z VF4Evo. Na co jeszcze czekacie? [OG's Squad]

Dragon Ball Z: Budokai

Atari ogłosiło już oficjalnie, że niedługo na GameCube zawita Dragon Ball Z: Budokai. W 'smoczej kulce' znajdą się 23 postacie do wyboru, 29 aren i ponad 60 różnych kombinacji ciosów. Atari oznajmiło również, iż dołoży wszelkich starań by wersja na Nintendo GameCube była jak najlepsza. Wielbiciele Dragon Balla i bijatyk, mogą już zbierać fundusze. Czas mają do października.

Dragon Ball Z: Budokai 2

Zapowiedziano drugą część Budokai. Przypomnę tylko, że była to trójwymiarowa bijatyka z fabułą. Wygląda na to, że Budokai 2 będzie kontynuował historię pierwszej części. Tym razem naszych ulubieńców zobaczymy narysowanych w technologii cell-shaded. Na pierwszych obrazkach wyraźnie widać plansze z prekursora, czyżby zatem akcja działa się w tych samych miejscach? Możliwe, ale przekonamy się o tym dopiero w listopadzie.

Turniej WTB

WTB to skrót od Wielki Turniej Bijatyk, imprezy która odbędzie się na konwencie Teleport 2003 w Gdańsku w dniach 4-7 lipca. Grane będą Tekken 4, VF 4, MK: DA, SC 2, Capcom vs SNK 2, GG XX oraz SF III: TS. Informacje o turnieju znajdziecie na stronie **fk.realm.pl/teleport**, zapraszam wszystkich chętnych do zapoznania się z jej treścią oraz odwiedzenia tegoż konwentu. W następnym numerze spodziewajcie się obszernej relacji z rozgrywek.

FaceBreaker III

Dostaliśmy info, że turniej nie odbędzie się w czerwcu, tylko najprawdopodobniej w lipcu. Damy jeszcze znać.

15 lat serii Street Fighter

"Dorimaga" - japoński magazyn potwierdził, że Capcom szykuje na koniec tego roku nową bijatykę 2D. Będzie to sequel gry Street Fighter 2. Dlaczego zdecydowano się wybrać akurat tę część? Panowie z Capcom tłumaczą to tym, że drugi Street Fighter ma bardziej realistycznie narysowane postacie od rysunkowego Street Fighter 3. Ech, a mi się wydaje, że po prostu chcą żerować na nostalgii niektórych graczy.
W ten sposób panowie z tej firmy uczczą 15-lecie powstania serii Street Fighter. A teraz trochę z innej beczki, ale z tego samego podwórka.
W połowie czerwca otwarto w Tokio wystawę, na której zaprezentowano całą historię serii Street Fighter. Zwiedzający mogą obejrzeć na niej pierwsze szkice postaci, figurki, komiksy... Był nawet cosplay w wykonaniu przeuroczych Japonek.

Turniej Evolution 2003

8 sierpnia rusza największy turniej poświęcony bijatykom - "EVOLUTION 2003". Jeśli chcecie się czegoś dowiedzieć, to skoczcie na **www.shoryuken.com/evolution**. Na stronie można zgłosić chęć uczestnictwa w imprezie, poczytać regulamin, oraz zobaczyć, kto już zgłosił się do turnieju. Niestety, nie ma tam jeszcze nikogo z Polski. Ale jeśli ktoś z Was się wybiera, dajcie koniecznie znać!
Jak na razie najwięcej uczestników zgłosiło się z Kalifornii. Co jednak nie dziwi, ze względu na miejsce imprezy - Cal Poly University w Pomonie, stan Kalifornia.
A oto gry turniejowe: Marvel vs Capcom 2, Capcom vs SNK 2, Tekken 4, Tekken Tag Tournament, Guilty Gear XX, SF3 Third Strike, Soul Calibur 2, Virtua Fighter 4 Evolution i SF2 Super Turbo.

Breakdown

Znana wszystkim firma Namco szykuje na konsolę Xbox grę o tytule Breakdown. Będzie to nietypowy fpp, bo bijatyka. Będziemy mogli postrzelać, powalczyć, rozruszać szare komórki, a to wszystko w fenomenalnej oprawie graficznej. W Breakdown zaimplementowano rozbudowany system sztucznej inteligencji, Premiera jeszcze w tym roku.

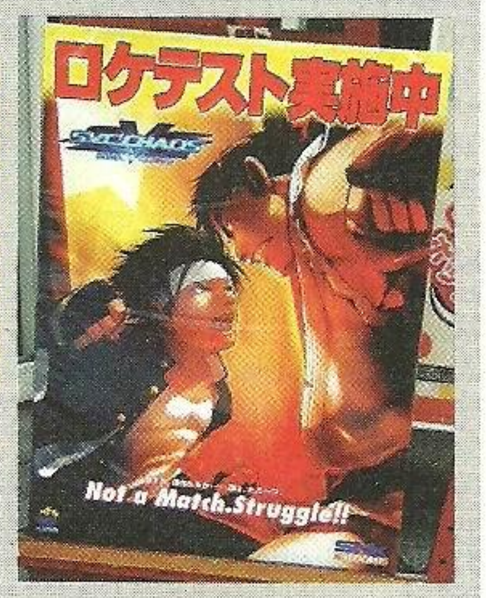
Kino - na co czekamy?

Stephen Chow, czyli twórca znanego "Shaolin Soccer" (klasyk!) szykuje się do produkcji nowej komedii zatytułowanej "Kung Fu". Akcja filmu będzie się toczyła w latach 50 ubiegłego wieku i opowiada historię uczniów szkoły Kung Fu mieszczącej się w Hongkongu. Główną rolę zagra sam reżyser, partnerować mu będą: Ng Man-Tat i Zhao Wei. Budżet filmu szacowany jest na 12 milionów dolarów, a zdjęcia rozpoczęły się w czerwcu. Już nie możemy się doczekać.
A Uliczny Wojownik znowu zaatakuje... Wszyscy pamiętamy wielką klapę i profanację, jaką był Street Fighter, z Jean-Claude Van Damme w roli Guile'a. Szykuje się sequel, w którym także zobaczymy Van Damme'a, jego partnerką

RAPORT - SNK VS CAPCOM: CHAOS

W 1999 roku Capcom wraz z dawną firmą SNK podpisały umowę licencyjną, na mocy której oba zespoły miały możliwość wykorzystania wszystkich zawodników ze świata Capcomu i SNK w jednej grze. Niestety, pomysł nie wypalił... SNK wpadło w poważne problemy finansowe, w wyniku czego projekt zawieszono. Jednak Capcom postanowił na własną rękę stworzyć grę, która już od początku gwarantowała sukces i tak też się stało. Światło dzienne ujrzały takie tytuły jak: Capcom vs SNK: Millenium Fight 2000 i Capcom vs SNK 2: Millionaire Fighting 2001.
Po czterech latach, nowa, całkiem odmieniona firma SNK, tym razem pod nazwą Playmore, postanowiła wykorzystać licencję i już niedługo, bo 17 lipca do salonów gier wejdzie tak długo oczekiwany tytuł SNK vs Capcom: Chaos.
Pierwsze beta testy rozpoczęły się dnia 6 czerwca w NeoGeo Land w Osace. Kolejne miały miejsce w Tokyo (Ikebukuro Gigo, Shibuya Taito Station), Osaka (Chateau EX) i w Fukuoka (20-22 czerwca).
Dostępnych będzie ponad 30 zawodników. Oto jak przedstawia się cała plejada gwiazd:
Capcom: Ryu, Ken, Chun Li, Hugo, Guile, Tabasa, Gouki, Dhalsim, Balrog, M.Bison, Sagat, Vega (Boss: Dan, Demitri, Dark Ken, Shin Gouki)
SNK: Kyo Kusanagi, Iori Yagami, Mai Shiranui, Earthquake, Terry Bogard, Ryo Sakazaki, Shiki, Choi Bounge, Mr.Karate, Kasumi Todoh, Kim, Genjyuro Kibagami (Boss: Goenitz, Orochi Iori, Shin Mr.Karate)

Teraz chwalone przez fanów plusy gry:
- Zawodnicy ze stajni Capcomu zostali wzbogaceni o nowe sprite'y, niektóre postacie z SNK przeniesiono "żywcem" z gry King of Fighters, a jeszcze inne zostały podretuszowane (Earthquake, Shiki, Kasumi czy Genjuro).
- Tła wydają się być najładniej zrobionymi ze wszystkich gier SNK.
- Płynna animacja na wzór Garou.
- Zawodnicy ze świata SNK zostali wzbogaceni o większą ilość klatek animacji niż w przypadku postaci z serii King of Fighters, poddano ich także małej graficznej poprawce.
- Przed każdym pojedynkiem zawodnicy wymieniają między sobą krótkie sekwencje mówione (coś na wzór Garou).
- Każda postać będzie miała dwa rodzaje strojów.
- W grze będzie trzech "średnich" bossów (4 stage) takich jak: Demitri, Goenitz czy Dan, w półfinale dojdą tacy killerzy jak: Dark Ken lub Orochi Iori, a w finale czekają na nas Shin Gouki lub Shin Mr.Karate.
- Zawodnicy z Capcomu zostali narysowani od nowa, ich sprite'y dostosowano do postaci z SNK.



(być może Cammy?) ma być australijska pop gwiazda - Holly Valance (she's hot). Jak pamiętamy, w pierwszej części, komputerową Cammy zagrała inna Australijka, Kylie Minogue (even hotter) i co ciekawe wypadła nienajgorzej. Holly jest bardzo podekscytowana współpracą z "Muscles from Brussells". Podobno zna kickboxing. Uhuhhuhu...

Wooism

Znany reżyser John Woo ("Nieuchwytny Cel", "Tajna Broń") postanowił zainwestować w rynek gier wideo. Wraz ze swoim partnerem Terencem Changiem, założył studio Tiger Hill Entertainment. Pierwsze gry powinny się pojawić pod koniec 2004 roku, a dystrybucją zajmie się Sega. Podobno przy tworzeniu gier będą brali udział ludzie z branży filmowej. Czyżby szykowało się więcej tytułów z innymi niż Jet Li gwiazdami filmów z Hong Kongu?

GGXX #Reload

Około półtora tysiąca japońskich graczy wystosowało petycję do Sammy, w której zażądali nowej wersji GGXX #Reload, w której zostaną poprawione wszystkie błędy pierwowzoru. Sammy odpowiedziało pozytywnie, a prace nad nową wersją ponoć już trwają. Co ciekawe nowy #Reload otrzyma za darmo każdy właściciel poprzedniej wersji. Ciekawe, czy taka akcja kiedykolwiek zostanie przeprowadzona, gdzieś poza Japonią i USA. GGXX #Reload w wersji na PS2 wyjdzie prawdopodobnie 31 lipca, wtedy przyjrzymy się mu bliżej. Mamy nadzieję, że wersja na konsolę PS2 będzie wersją poprawioną. I jeszcze jedna informacja dotycząca wersji konsolowej. W grze ma pojawić się piękna, nową miejscówkę, jaka zostanie do niej dołączona (ponoć do wersji koreańskiej, ale mam nadzieję, że nie tylko).

X-Men Legends

Activision postanowiło chyba maksymalnie wykorzystać licencję na mutantów, czego dowodem jest kolejna gra o tytule – X-Men Legends. Premiera nastąpi pod koniec 2004 roku, ale już teraz podano kilka szczegółów. Będzie to gra z gatunku action RPG (ziew!). Dostępnych będzie piętnaście postaci, między innymi: Wolverine, Cyclops, Storm, Jean.

Crouching Tiger, Hidden Dragon

Ten tytuł jest w produkcji od dłuższego czasu i był pokazywany na E3. Crouching Tiger, Hidden Dragon ukaże się na PS2, a premiera została zapowiedziana na sierpień 2003 roku. Wojownicy będą posługiwali się stylem Wudan. Podobnie, jak w filmie potyczki będą szalenie widowiskowe i dynamiczne. Takie rzeczy, jak bieganie po ścianach i skakanie po drzewach będzie na porządku dziennym. Wcielimy się w takie postacie, jak: Li Mu Bai, Yu Shu Lien, Jen Yu, czy "Dark Cloud" Lo. Każdy zawodnik będzie posiadał własny zestaw ciosów specjalnych, technik oraz broń. W grze będzie sporo poukrywanych bonusów w postaci: ciuszków, dodatkowych poziomów i trybów rozgrywki. Nie możemy się doczekać!

Lada dzień ukaże się PALowa wersja Virtua Fighter 4 Evolution. Warto kupć? Warto! Za miesiąc pełna recenzja, a tymczasem ciosy Brada i Goha - dwóch nowych postaci.

Brad Burns

Jeśli lubicie szybkie i potężne ciosy oraz brutalny styl, Brad jest postacią stworzoną właśnie dla Was. Sam Brad nie powinien stanowić zbyt dużego wyzwania, jeśli chodzi o opanowanie jego garnituru ciosów, ponieważ część z nich jest kalką już od dawna istniejących w VF. Zatem zwrócę uwagę tylko na najważniejsze rzeczy, o których warto pamiętać.

Unik w przód/dół (—> P+K+G) Dzięki nim unikniecie wszelkich wysokich ataków, ale na początku ruchu Brad będzie otwarty na wysokie rzuty, a na końcu na niskie. Warto stosować unik na początku rundy, aby nie wpaść na szybkie ataki i delikatnie zmylić oponenta. Radzę również od razu po uniku stosować różne kombinacje – często wchodzą.

Unik w tył (<— P+K+G) - Dzięki tej technice unikniecie dużej części ciosów na górę oraz chwytów.

Prześlizgiwanie (góra lub dół P+K+G) - Umożliwia unikniecie większości wysokich i części średnich ataków. Jeśli prześlizgujecie się w kierunku kończyny, którą przeciwnik zadaje cios znajdziecie się za jego plecami. To daje dużą przewagę. Również po wszelkich wiązankach warto wdusić góra lub dół, aby prześlizgnąć się przed ewentualnymi kontrami. Pamiętajcie, że uniki można łączyć.

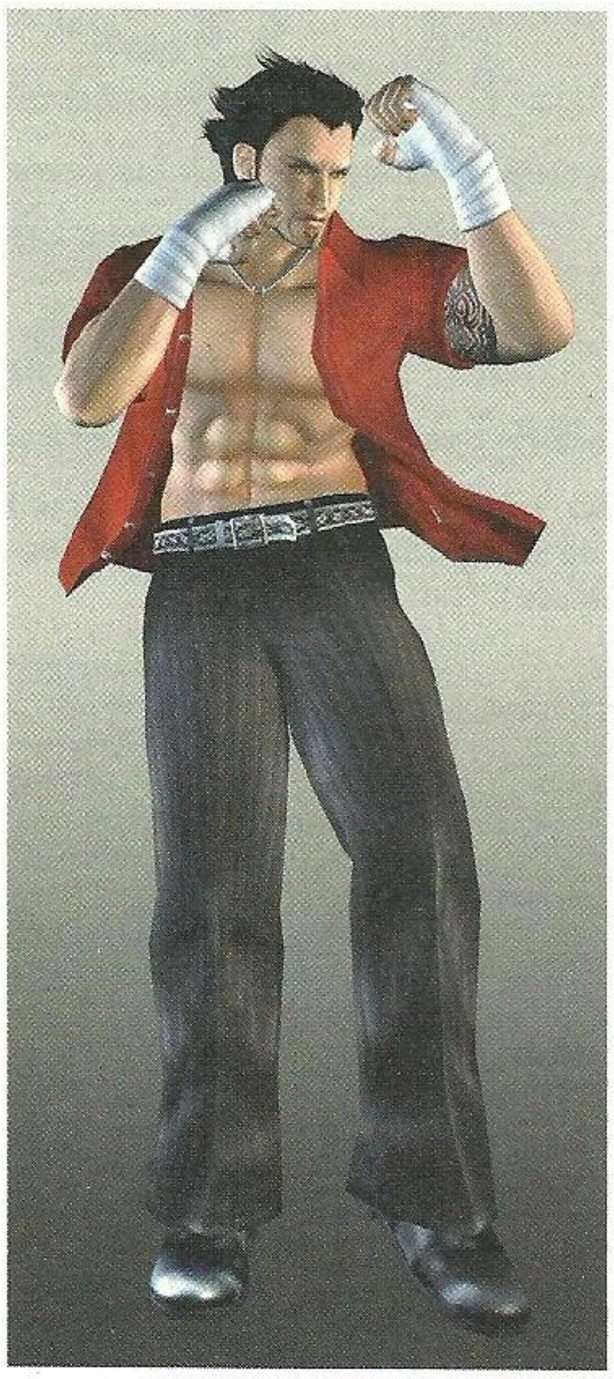
Przytrzymanie - Wduszenie P+G po wielu wiązankach daje przytrzymanie. Co można po nim zrobić? Zadać do trzech kolejnych ciosów, rzucić lub przesunąć oponenta w odpowiadające nam miejsce (klawisze kierunkowe).

Uniki a ciosy - Jeśli chodzi o ciosy łapkami, to oczywiście ograniczmy się praktycznie do trzech technik – prosty, sierp i hak. Są szybkie, ale nie da się z nimi zbyt dużo zrobić. Ot, proste trzyciosowe kombinacje.

A dlaczego bardziej opłaca się stosować uniki niż bloki? Wiele ciosów cięższych postaci potrafi oszołomić. Ale nie chodzi tylko o to. Blokując nie tracimy energii, ale zostajemy często postawieni w gorszej pozycji. Wykonując unik nie będziemy narażać się na tę możliwość, a poza tym od razu jesteśmy sami w stanie wyprowadzić cios. Opanowanie uników wymaga mistrzostwa, ale zdecydowanie popłaca.

Kopnięcia - Nietrudno się domyśleć, że Brad bryluje w brutalnych ciosach zadawanych nogami. Należy to wykorzystywać do maksimum. Szczególnie przydatnym może okazać się łączenie kopnięć na różne wysokości oraz kombinowanie z unikami. Ale zajmijmy się samymi kopnięciami. Na dół warto stosować podcięcia obrotowe (na średni dystans). Jeśli nie wejdzie, zakończyć kolejnym kopnięciem – powinno wejść na brzuch. Na średniej wysokości rządzi oczywiście kopnięcie kolanem i miażdżąca potrójna kombinacja, a zaraz po nich zaczepnie radzę stosować szybkie frontalne. Jeśli chodzi o obrotowe kopniecie na twarz radzę je stosować na zakończenie serii, po czym próbować atakować dół. Jeśli wszystko pójdzie poprawnie otrzymamy bardzo mocnego i dość prostego do wykonania kombosa, którego przypieczętujemy dobiciem.

Kombosy:
P~<——>K+G
<—PK—> ~ PP
z kucania K~->P+K~<——>K+G
z kucania PP~<——>K+G



P~<——>K+G
<——>K+G
dół, P+K P P —> P

Dół-przód P+G
Przód, dół P+G
Dół-przód, dół-przód P+G
—>, <— P+G
—>, —> P+G

Niskie rzuty - Warto je stosować, kiedy przeciwnik notorycznie kuca unikając naszych ataków:
Dół-przód +P+K+G
Dół P+K+G

Tsukame - Jest to nazwa na technikę, w której Goh przytrzymuje oponenta. W Tsukame można wejść wykonując między innymi: P+K, P+G. Kiedy już chwycimy przeciwnika, da się z nim zrobić następujące rzeczy:
1. Przesunąć go w pożądane miejsce (klawisze kierunkowe), po czym wykonać rzut.
2. Przesunąć oponenta dwa razy i dopiero rzucić. To spowoduję, że zadamy większe obrażenia. Najlepiej jest przepchnąć wroga dwa razy w tym samym kierunku. Kombinacji na rzut poprzedzony Tsukame i przesunięciem oponenta jest naprawdę dużo, warto próbować.
3. Zadać cios. Nie polecam.
4. Przesunąć przeciwnika tak, aby wypchnąć go z areny.

Dobijanie - Goh ma rozległy garnitur łamań wykonywanych na leżącym oponencie (np. dół lub dół-przód P+G). Te kombinacje zadają o wiele więcej obrażeń niż zwykłe kopnięcie lub uderzenie z wyskoku. Ale wprowadzenie komendy może potrwać trochę dłużej, dlatego należy wykonywać je zawsze, gdy wiemy, że zebranie się z ziemi zajmie oponentowi trochę więcej czasu.

Kombosy:
<— P+K, P, P, K
—> K, <— P+K, P, K
<— P+K, P, —> P,P
<—, —> P, P, f+P+K
—> K, <—, —> P+K, dół+P
—>+K, <— P+K, P, K
—>+K, <— P+K, P, K
—> K, <—, —> P+K, dół P, K
<— P+K, P, —> P,P
<— P+K, P, P, —> P+K

Goh

Mistrz wszelkich rzutów i chwytów. Sprawdźmy naszego Judokę.

Jab (—> P) - Pierwszą technikę, którą powinniście opanować jest tzw. Jab, czyli szturchnięcie. Brzmi może trochę trywialnie, ale technika ta daje często dość dużą przewagę. Chodzi o to, że cios ten opóźnia reakcje przeciwnika, dzięki czemu otrzymujemy kilka klatek animacji w zapasie lub nasz cios wygrywa. Polecam po tej technice wykonać szybki rzut, wchodzi nadzwyczaj często, ale nie jest to gwarant. Dość skuteczną wiązanką jest puszczenie po jabie uderzenie łokciem (dół-przód + P). Obok jaba jest to najszybsze uderzenie Goha. Łączenie tych dwóch technik może okazać się bardzo denerwujące dla przeciwnika, ponieważ jest prawie nie do zablokowania. Zaraz po tym próbowałbym łączenia jaba z kopnięciem kolanem (—> K) – równie szybkie i skuteczne. Kiedy przeciwnik stoi trochę dalej może się spodziewać, że nie użyjemy jaba, ale wystarczy przytrzymać przód przez wduszeniem P, a otrzymamy jab o większym zasięgu.

Rzuty - Goh po zablokowaniu niektórych ciosów ma gwarantowane rzuty. Zazwyczaj po trzyciosowych kombach wystarczy czasu, aby wykonać rzut. Tak czy inaczej każdy cios, po którym oponent będzie zbierał się przez osiem lub więcej klatek, powoduje, że rzut jest gwarantowany. Warto wykonywać rzut stojąc z boku oponenta lub za nim bardziej niż jakiekolwiek inne techniki. Spróbujcie tych kombinacji:

alfabet neo plus

Rok 2001
Marcellus i Brat w akcji

Pięć lat i pięćdziesiąt pięć numerów. To naprawdę sporo. Banan w FAQ przedstawi Wam mroczną i najeżoną niespodziankami historię Neo Plus, ja zaś przygotowałem swój mały alfabet. [txt: Gulash]

A - Anek czyli Anna Gidyńska. Jedna z niewielu dziewczyn, które interesują się grami video. Jej pasją są przenośne konsole i oczywiście gry na nie. Obecnie pracuje nad pewnym projektem, o którym być może niebawem usłyszycie.

Bajka – tak mówimy czasem na gry. „Fajna bajka, nie?"

B – Banan czyli Krzysztof Papliński. Pierwszy i jedyny wspólnik Gulasha. Czyli mój. Razem zaczynaliśmy wydawać Neo Plus, razem siedzieliśmy po nocach grając, dyskutując, czy wreszcie przelewając myśli na papier. W tym ostatnim Banan przejawia wybitne zdolności; potrafi w trzy dni napisać około dwudziestu stron tekstów, które nie tylko są inteligentne i na poziomie, ale także mają styl, humor i coś do przekazania. Specjalista od rozbawiania wszystkich dookoła, choć nigdy nie poniża się do „niemieckich" dowcipów. Potrafi także nieprzerwanie imprezować od piątku wieczorem do poniedziałku rano, a potem normalnie iść do pracy. Obecnie Banan nie ma aż tyle czasu, by trzaskać po dwadzieścia stron, ale gdy tylko pojawia się wolna chwila w jego życiorysie, natychmiast coś mu podtykam.

B – Brat, czyli Kuba Głuszkiewicz. Pojawił się dość szybko, odchodząc z wydawnictwa CGS, a tym samym z Oficjalnego Polskiego Magazynu PlayStation. Kuba to złoty człowiek, ale często był nieszczęśliwy z powodu przydzielanych mu do recenzji (i opisu) japońskich erpegów. Oczywiście Brat lubił te gry, ale momentami dostawał szału przy setkach losowych walk, konieczności levelowania postaci, czy terminów, których niestety musimy przestrzegać. Ukończenie 50-godzinnego erpega w pięć dni i napisanie opisu może być kłopotliwe dla kogoś, kto studiuje, spotyka się z dziewczyną, a dodatkowo biega na próby zespołu i gra na perkusji. Kuba ma własną firmę programistyczną.

B – Bouncer. Banan był swego czasu tak na niego napalony, że przy pomocy karty kredytowej szybko zamówiliśmy z USA wersję importowaną z Japonii. Nieszczęśliwie kliknęło nam się dwa razy, czego nie zauważyliśmy. Paczka przyszła, ale została zatrzymana przez celników. Musieliśmy zapłacić cło i VAT, a całkowity koszt dwóch egzemplarzy tej wspaniałej inaczej gry wyniósł około 1200 złotych. Wyobraźcie sobie co czuliśmy po godzinie zabawy z "Bramkarzem".

C – Crap. Używane przez nas od lat określenie gry-śmiecia, które z tego, co widzę, przyjęło się w polskiej prasie.

D – Dzik Rzeźnik, czyli Janusz Wasilewski. Bardzo świeży nabytek, sprawnie prowadzony przez Marcellusa. Ma mnóstwo pomysłów (najczęściej pojawiają się, gdy zamykamy już numer, więc mamy niejaki problem z ich realizacją), ale mało czasu.

D – Dr. Thug – tajemniczy jegomość podpisujący się w ten sposób dostarcza ODD Stuff przy pomocy e-maili. Nic o nim nie wiemy, ale hej, jest niezły w tym co robi i jeśli chce, żeby tak zostało, to dla mnie spoko.

E – Elanders, czyli nasza ulubiona drukarnia. Jesteśmy razem od wielu lat i zdaje się, że tak pozostanie. Dziękujemy wszystkim osobom, które zajmują się Neo Plus za wyrozumiałość przy licznych spóźnieniach. Ale naprawdę staramy się drukować jak najświeższe materiały.

F – Fear Effect. Modelowy wręcz przykład przecenienia własnych możliwości. Dzień przed oddaniem materiałów do druku otrzymaliśmy Fear Effect na PS one. Entuzjastycznie stwierdziliśmy, że oprócz recenzji zrobimy także i opis. Do dzieła zasiadł Banan, który grał non-stop przez kilkadziesiąt godzin. Efekt był taki, że wprawdzie dostarczyliśmy naświetlone folie z materiałem bezpośrednio do drukarni na minuty przed wejściem pisma na maszynę, ale potem dosłownie padliśmy w fachowym, szklanym pokoju na środku hali z maszynami. Pozdrawiamy panów drukarzy oglądających dwóch gości śpiących w kurtkach na fotelach tuż obok maszyn drukarskich.

Rok 2000
Grabarz testuje pierwsze gry na PS2, w tle biurko Banana.

F – Flik, czyli Szymon Maślak. Pierwszy z wprowadzonych przez Banana autorów przez długi czas zajmował się japońskimi erpegami i przygodówkami. Dawno nie pisał, ale niebawem powróci na łamy Neo Plus.

G – Gangsta. Oskar Nowak jest także recenzentem Wirtualnego Imperium Gier. Cieszę się, że dołączył do ekipy Neo Plus. Jak nikt potrafi długo i namiętnie tłumaczyć co w danej grze jest w porządku, a co zostało skopane. Jego pasja do serii Final Fantasy nie ma równych.

G – Grabarz, czyli Miłosz Brzeziński. Zaczął swoją przygodę z nami jeszcze od starego Neo, czyli w zamierzchłych czasach Secret Service. Pamiętam jak się poznaliśmy – na ulicy, przed jakimś domem, bo do redakcji nie wolno mi było zapraszać gości. Dałem mu na próbę do recenzji GTA na PlayStation i... Od tej pory jest jednym z filarów Neo Plus, zawsze chętnym do pracy. Poliglota, kopalnia wiedzy na każdy temat i doskonały psycholog – oto jego główne cechy. A poza tym wspaniały człowiek. Przez długi czas był zastępcą redaktora naczelnego w magazynie Magia i Miecz, obecnie otwiera własną firmę.

G – Gulash to ja, Marcin Górecki. Trzymam to wszystko w garści już od pięciu lat, i nie chcę puścić, mimo niezbyt ciekawej sytuacji konsol w Polsce.

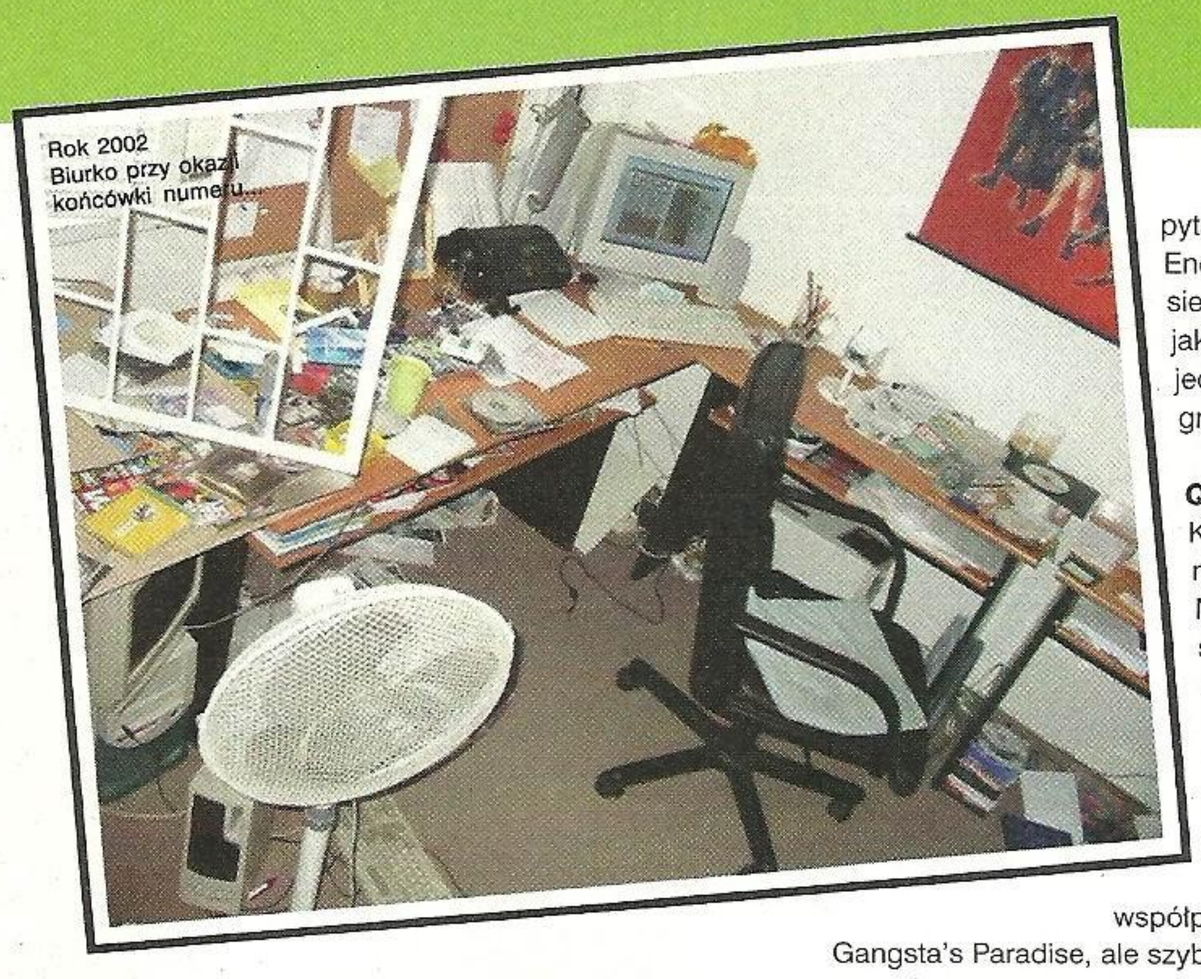
H – Han Solo, Hideo Kojima, Himmilsbach Jan. Każdego z nich lubimy na swój sposób.

I – ISS Pro Evolution, a potem Pro Evolution Soccer i Winning Eleven. To gra, bez której przynajmniej połowa redakcji nie wyobraża sobie życia. Momentami dosłownie paraliżuje wszelkie możliwe prace, zmuszając do ślęczenia po kilka godzin dziennie. Powoduje także drobne spięcia i konflikty. Bez wątpienia gra wszechczasów w tej redakcji.

J – Joseph, czyli Łukasz Bura, jeden z filarów Neo, a potem Neo Plus. Razem graliśmy jeszcze na Amidze, a potem na Pececie. Nasze sesje z bodaj pierwszym w Polsce japońskim PSX'em i dwoma grami w postaci Tekkena i Ridge Racera są po prostu niezapomniane. Podobnie jak liczne wakacyjne wypady. Bardzo nam pomógł pięć lat temu przy powstawaniu projektu Neo Plus, za co jeszcze raz dziękuję. Stopniowo obowiązki prowadzenia sklepu Ultima zaczęły go pochłaniać na tyle, że musiał zrezygnować z pisania o grach. Ale PS2 z PES-em u niego w domu zawsze czeka na chętnego. Często też gości w redakcji N+.

K – Kaxi, czyli Krzysztof Janicki. Kolejny nowy nabytek N+, prawdziwy entuzjasta i fan wszystkiego, co wyprodukowało i wyprodukuje Nintendo. Coś czuję, że jeszcze nas wszystkich zaskoczy.

L – Londyn. Na ECTS jeździliśmy kilka razy i jeszcze nie raz tam pojedziemy. Londyn jest spoko, ma fajne kluby i knajpy. No i ten tego, przecież tam jest ECTS!


Rok 2002
Biurko przy okazji końcówki numeru...

M – Marcellus, czyli Marcin Sikora. Obecny zastępca redaktora naczelnego Neo Plus to prawdziwa oaza spokoju i cierpliwości, choć jak trzeba, to potrafi mieć ciężką rękę. Jest niezastąpiony przy końcówkach numeru, gdy pół pisma leży rozgrzebane, a za trzy dni zaczyna się druk. Wytrwały i systematyczny, zawsze można na niego liczyć przy wszelkich sprawach. Oprócz momentu, gdy widzi na ekranie telewizora Winning Eleven albo Pro Evo. Wtedy w jego oczach pojawia się obłęd i nie potrafi odmówić. Podobnie, jak i ja.

M – Merlin, czyli Dominik Kruk. Jeden z autorów w Secret Service, a także w Neo i Neo Plus. Przez jakiś czas współpracował z nami, ale potem na poważnie zajął się informatyką.

M – Majkel, czyli Michał Gołebiowski. Nasz długowłosy webmaster czytuje w wolnych chwilach „Najwyższy Czas", uwielbia PES i kolekcjonuje gry oraz konsole. A prywatnie chodzi za rękę i na lody z Anek.

M – Martinez. Mój szef z Secret Service praktycznie wykształcił mnie pod względem dziennikarskim, a także otworzył horyzonty na kilka spraw. Dzięki. No i zawsze był w porządku.

N – N-Gage. I znów testujemy coś jako pierwsi w Polsce. Dziękuję tym, którzy nam to umożliwili.

O – OG, czyli Grzegorz Oleksiuk. Blisko dwumetrowy młodzieniec przez dwa lata terminował pod czujnym okiem Banana. Początkowo pisał niewiele, ale systematycznie, co po pewnym czasie doprowadziło w końcu do faktu, iż jest jednym z motorów napędowych trzymanego przez Was w rękach magazynu. Jak nikt otwarty jest na wszelkie nowinki techniczne, którymi potrafi długo się ekscytować. Fan Dance Dance Revolution, na parkiecie wywija jak mało kto. Ostatnio gra na komórkach, czego świadkami możecie być czytając ten numer.

O – Origin, czyli Tomek Rejdych. Chyba największy fan Segi stąpający po polskiej ziemi. Miał wszystkie konsole tej firmy, jakieś kilogramy gier, a jego wiedza sięgała do zamierzchłych czasów. Śmierć Dreamcasta najwyraźniej tak go przybiła, że zrezygnował z pisania. Trzymaj się!

P – Poyep, czyli Jan Serwin. Od niedawna wspomaga nas artykułami prezentującymi zupełnie inne podejście do aspektów grania, odpowiada także na pytania techniczne czytelników. Encyklopedia wiedzy o tym, co siedzi „pod maską" konsoli i na jakiej zasadzie ten ciąg zer i jedynek układa się w piękną grafikę widoczną na ekranie.

Q – Qoora, czyli Łukasz Kurkowski. Jeden z naszych najświeższych nabytków. Mieszka w Przasnyszu, a studiuje w Poznaniu – w związku z czym nieustannie kursuje na długiej trasie. Na szczęście zawsze wozi ze sobą konsolę, a komputer ma w każdym z miejsc pobytu. Zaczynał od współpracy z OG przy tworzeniu Gangsta's Paradise, ale szybko wywalczył sobie pozycję wszechstronnego autora w Neo Plus.

R – Redakcja. Sporo tego było. Zaczęliśmy od redakcji Secret Service, która nie była najbardziej przyjaznym miejscem do rozwoju pisma konsolowego. Dlaczego? O tym w FAQ. Po części Redakcja 0 mieściła się także w poligraficznym Studiu Kwadrat, a właściwie w malutkim pokoiku 3 na 3 metry, gdzie siedziały ze 4 osoby przy trzech komputerach. W tym ja. Po odpaleniu Neo Plus przenieśliśmy się do Redakcji 1, czyli do mojego mieszkania. Rok później, gdy byliśmy pewni, że pismo stoi na własnych nogach – do Redakcji 2 przy ulicy Grzybowskiej. Dwa lata później nastąpił etap malutkiej, ale słodkiej Redakcji 3, aż ostatecznie trafiliśmy do Redakcji 4, gdzie do dziś pozostajemy. Jest kanapa, TV, wszystkie konsole, kilka komputerów spiętych w sieć. Słowem – wszystko, czego potrzeba.

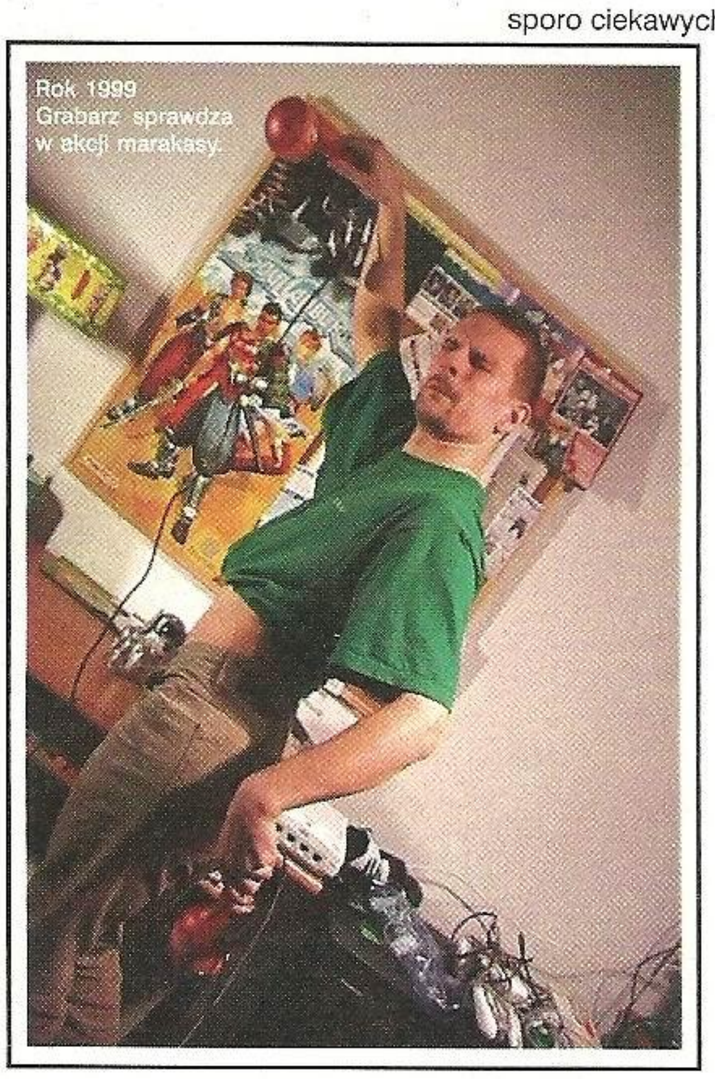
S – Secret Service – nasze korzenie. Kiedyś ten magazyn dumnie nosił na okładce wypisane „Biggest Selling Computer Games Magazine In Europe". Potem „Europe" zmieniło się na „Poland". A potem zdechł. A to pech.

T – Tomb Raider. Przez pięć lat udało nam się tylko raz wrzucić Larę na okładkę. No i teraz pojawiła się drugi raz, ale tylko jako element N-Gage.

U – Umęczony. Tak czuję się po końcówce i oddaniu numeru do druku. Odsypiam ładnych kilka dni. Ale cóż, taka praca.

Wicik – Bogdan Wiciński. Trzon pierwszej załogi Neo i Neo Plus, a także wspaniały kompan do wszelkich eskapad i długich sesji we wszelkie możliwe gry. Założył firmę Manta, której rozwojowi z biegiem czasu musiał się niemal całkowicie poświęcić. Oczywiście w dalszym ciągu gra – tyle, że rekreacyjnie.

Vandall – Florian Piotrowski. Przez jakiś czas współpracował z nami na zasadzie wolnego strzelca. Miał sporo ciekawych pomysłów. Miejsce pobytu: nieznane.


Rok 1999
Grabarz sprawdza w akcji marakasy.

V – Val B. Tajemniczy Val prowadzący przez wiele lat Arcadię i odwiedzający wszelkie możliwe wystawy automatów zaginął gdzieś w akcji. Wróć!

X – Xeroboye. Temat-rzeka, ale wystarczy tylko jeden przykład. Kiedyś Banan wymyślił nazwy ciosów do jednej z postaci w Ready 2 Rumble (czy R2R2) tak, że pierwsze litery z ich nazwy czytane od góry do dołu układały się w słowo „BANAN". Nie dalej jak miesiąc później jeden z autorów magazynu PSX Fan przepisał je nie zadając sobie trudu, by je pozmieniać. Podobno został zwolniony, ale kogo to tak naprawdę obchodzi.

Y – Yeti? Nie, żaden z nas nie widział legendarnego stwora.

Z – Zombiak. Słówko wymyślone przez Banana, podobnie jak „skradanka" przez Grabarza. Przyjęło się.

OKIEM EX-CZYTELNIKA

Zacząłem od Top Secretu. Na ówczesnym etapie Bajtek nie bardzo mnie interesował. Stricte PeCetowy magazyn przyciągał mnie nie tyle pod względem merytorycznym, co za sprawą nieopisanego klimatu, jaki panował na jego łamach. Redaktorzy byli po prostu nieprzeciętni, a ich humor i styl pisania bardzo przypadli mi do gustu. Na dobrą sprawę to tak naprawdę właśnie to pismo otworzyło mi oczy na niektóre zjawiska.

Przez jakiś czas TS był dla mnie jedyny, jednak klapki z oczu spadły mi bardzo szybko, zerwane przez głód wiedzy. Następny w kolejce był Secret Service.
Ten magazyn również miał specyficzny (choć zupełnie inny niż TS) klimat i ciekawe teksty, jednak nie to zadecydowało o tym, że postanowiłem go kupować. Dział Gry TV i Konsole. Te kilka stron na czarnym tle stanowiło prawdziwą enklawę konsol. Miejsce, w którym zaczynały się rodzić marzenia, spełniające się dopiero po zdobyciu wyśnionej gry. Tak poznałem Gulasha. Nie osobiście, rzecz jasna, ale patrząc na jego teksty od razu wiedziałem, że to bratnia dusza. Jego teksty nie wyglądały na pisane z chłodną kalkulacją - nawet jeśli sam nie zdawał sobie z tego sprawy, wszędzie zdradzał swoje emocje i ogromne zamiłowanie do 'szatańskiego wynalazku' jakim w owym czasie jawiły się polskim graczom konsole. Dla mnie to było jednak coś innego. Już wtedy wiedziałem, że to nie gry na PC są moim powołaniem, że to magiczny świat japońskich konsol, a nie bezdusznych komputerów do mnie przemówił. Drążyłem więc głębiej. Brak częstego kontaktu z Internetem dawał się we znaki. Czasami zadowalałem się jego marnymi substytutami - kupowałem nawet pisma o PC, w których zdarzyła się szersza wzmianka o tematyce konsolowej. Na przykład Gamblera, Gry Komputerowe czy oczywiście w dalszym ciągu SS.

Kiedy pewnego dnia w SS przeczytałem o NEO, nie mogłem wyjść z szoku. Jak to - zamiast sześciu stron... sześćdziesiąt?! Tego samego? Pierwsze spotkanie z NEO rozwiało moje wszelkie wątpliwości. Wreszcie mogłem znaleźć to, czego do tej pory tak bardzo poszukiwałem. Pasję, nutkę ironii w TS-owskim stylu (najlepiej podana w wykonaniu Banana) oraz oczywiście profesjonalizm. To pismo stało się dla mnie wyrocznią. Nazwa mówiła sama za siebie - nadeszło coś nowego. Nastała era konsol. Również w Polsce. I choćby była to nie do końca prawda, chciałem tak myśleć. Z niecierpliwością poszukiwałem we wszystkich kioskach każdego nowego numeru mojego ulubionego pisma.

NEO pozostało dobre do szóstego numeru. Siódmy to już był pusty śmiech... Na szczęście zobaczyłem go dopiero po tym, jak w moje ręce trafił pierwszy numer Neo Plus. Wstępniak wyjaśnił wszystko... Gul wreszcie postanowił zerwać parszywe układy, jakie zostały narzucone przez poprzedniego wydawcę. I dzięki Bogu, zrobił to we właściwym czasie. Stare NEO nigdy już nie odzyskało dawnej marki. Ostatnie numery brzmiały jak agonia.

Jak jest z Neo Plus? Hmm.. Czy 55 numerów to mało? Z biegiem czasu zmieniały się nie tylko okładki. Gdzieś po drodze część tworzącej pismo ekipy się zagubiła, Joseph zajął się Ultimą, Wicik Mantą, a Brat muzyczną karierą. Pismo ewoluowało i to znacznie. Pojawiły się nowe twarze, zasłużeni autorzy nadal figurują w rubryce "The Hall of Fame", reszta historii rodzi się na Waszych oczach.

Jak wygląda rynek dziś? Nie ma już od dawien dawna Top Secretu, Gambler także odszedł w niepamięć... Myślałem, że to może ja przynoszę pismom pecha, ale wkrótce okazało się, że nie ma już nawet Secret Service, ani nawet New Secret Service, które w międzyczasie przestałem czytać z powodu drastycznego obniżenia lotów przez to pismo. Na rynku obecnie gryzie się parę PeCetowych magazynów (o 'dziecinnych', pseudobranżowych gazetkach nie wspominam, bo tych jest sporo), wspieranych przez finansowych gigantów, w których próżno szukać rzetelnej informacji o konsolach.

Konsolowy gracz poszukujący informacji w prasie ma do wyboru praktycznie tylko pismo ekipy z Katowic oraz właśnie Neo Plus. Ja także miałem taki wybór - szukając dla siebie miejsca w prasie. Na szczęście "stara miłość nie rdzewieje", a ja jestem tam, gdzie chciałem być.
Może przy okazji setnego numeru będzie mi dane napisać dalszy ciąg tej krótkiej historii, czego sobie i Wam życzę.
Gangsta

Minął miesiąc odkąd spotkaliśmy się ostatnio na spowitych mrokiem uliczkach Silent Hill. Wyznawcy serii Konami udowodnili mi w tym czasie, że nie jestem jedyną osoba, która pała prawdziwą miłością do koszmaru stworzonego przez programistów KCET. Serdecznie wszystkim dziękuję za masę emaili, które z taką radością odbierałem niemal każdego dnia. Jednocześnie pragnę przeprosić tych, którym nie udało mi się od razu odpowiedzieć, ale obowiązki związane z sesją egzaminacyjną skutecznie związały mi ręce. Obiecuje jednak, że wszystko nadrobię tak szybko, jak to tylko możliwe. Tak jak obiecałem, gdy tylko znajdę jakieś ciekawe informację związane z „Cichym Wzgórzem", będę je Wam w miarę regularnie przekazywał. Aby więc już nie przedłużać, przejdźmy do tego, co zebrałem dla Was od ostatniego spotkania. Zaczniemy, niestety, od bardzo smutnej wiadomości...

QOORA 1@WP.PL

„BÓG CZY SZATAN - CO ZA RÓŻNICA?"

TU FUI, EGO ERIS

Na sukces każdej gry składa się wiele czynników, a jednym z nich jest z pewnością dobra gra aktorów, którym czasami udaje się tchnąć życie w wirtualne postacie. Dowodem na to może być chociażby aktorka użyczająca głosu Mary z SH2. Chyba dla wielu z Was, tak jak i dla mnie, końcowe sceny koszmaru Jamesa nabrały niezwykle realistycznych kształtów dzięki zaangażowaniu lektorki w to, co robiła. Podobnie ma się sprawa z SH3. Tutaj, obok Vincenta, na uwagę zasługuje przede wszystkim doskonała gra aktora wcielającego się w „dobrego ducha" SH, czyli detektywa Douglasa. Ze smutkiem musze więc Was poinformować, że nie ma już wśród nas Richarda Grossa, aktora odpowiedzialnego za kreację Douglasa z SH3. W kwietniu 2003 ten amerykański aktor, który oprócz wielu filmów miał też na swym koncie pokaźną ilość ról w grach video, zmarł w rodzinnym San Francisco z powodu niewydolności wątroby. Jest to wielka strata nie tylko dla jego rodziny oraz świata filmu, ale także dla wielu graczy żywiących sympatię do postaci Douglasa, która tak wiele zyskała dzięki doskonałej grze Grossa. Jak ironicznym wydaje się też być wobec tych okoliczności zakończenie „Possesed", które można uzyskać w SH3. Kto je zdobył, wie co mam na myśli. Cóż więcej można powiedzieć w takiej sytuacji? Niech spoczywa w pokoju...

SH4 POTWIERDZONY?

Przy okazji recenzji SH3 w jednej z ramek wspominałem o przeciekach dotyczących rzekomej kontynuacji serii. Przez jakiś czas od tamtego momentu panowała głucha cisza w eterze, ale kilka dni temu znowu zawrzało. A wszystko to za sprawą wywiadu udzielonego przez przedstawicieli Konami jednemu z zachodnich magazynów branżowych. Co prawda nadal nie można znaleźć nigdzie oficjalnego potwierdzenia tych informacji, ale możemy się pokusić o stwierdzenie, że SH4 ukaże się na 100%. Co więcej, gra jest prawdopodobnie w dosyć zaawansowanym stadium produkcji, a prace nad nią trwały już w styczniu bieżącego roku. Co jeszcze wiadomo? Panowie z Konami jako platformę docelową wskazali oczywiście PS2 i tak jak miało to miejsce z SH3 znowu przemilczeli sprawę Xboxa. Wiadomo natomiast na pewno, iż gra raz na zawsze pożegna się ze starym silnikiem graficznym zastosowanym w SH2 i nieco tylko podretuszowanym w SH3. Na potrzeby „czwórki" silnik stworzono zupełnie od podstaw. Autorzy zapowiedzieli, że taka decyzja podyktowana jest nie tylko chęcią wykreowania bardziej sugestywnego środowiska, ale także zmianami, jakie zajdą w samej rozgrywce. Co mogli mieć przez to na myśli? Na razie za wcześnie na jakiekolwiek spekulacje, ale mam nadzieję, że nie dostaniemy czegoś w rodzaju RE: Gun Survivor. Nie wiadomo też, czy premiera SH4 będzie miała miejsce najpierw w Europie. Dane Konami mówią, iż SH2 sprzedało się w około 2 mln egzemplarzy, z czego spora większość egzemplarzy właśnie na naszym kontynencie. I właśnie w nagrodę za takie wyniki sprzedaży jako pierwsi położyliśmy swe łapki na sequelu. Pożyjemy zobaczymy, a na razie pozostaje nam jedynie cieszyć się myślą, że na czarnej konsoli zagości jeszcze jeden członek rodziny SH. Czy już czujecie te dreszcze?!

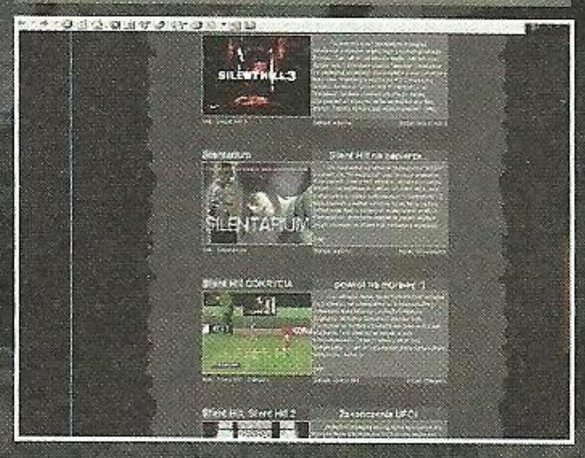
THE MAKING OF SH3

Ku rozpaczy tysięcy graczy Konami nie dorzuciło do europejskiej wersji gry dodatkowej płytki z dokumentem opowiadającym o procesie tworzenia SH3. Bonusowy krążek został przyjęty bardzo ciepło przy premierze SH2, toteż takie postępowanie Japończyków może budzić zdziwienie. Okazało się jednak, że The Making of SH3 istnieje i niektórzy Europejczycy mogą się już nim cieszyć. Otóż płytka z niezwykle ciekawym filmem dokumentalnym o produkcji najnowszej gry z serii została dołączona do 43 numeru brytyjskiego magazynu PSW (Playstation World). Film nie jest długi, bo trwa niewiele ponad pół godziny, ale rzuca światło na niektóre tajemnice SH3, jak chociażby tożsamość Bobble Head'a zwanego oficjalnie Valtielem. Oczywiście nie ma co liczyć na bezpośrednie odpowiedzi, ale cały dokument daje sporo do myślenia i bez dwóch zdań warto go mieć w swojej kolekcji. A jak go zdobyć? No cóż sam magazyn jest trudno dostępny w Polsce, a obecnie nawet w Anglii, gdzie natychmiast został wykupiony ze względu na The Making of SH3 oraz dołączone demo MGS3. Nawet jeśli udałoby się Wam go znaleźć w Polsce, to zniechęcić może niezwykle wysoka cena. Ale spoko, macie dwa wyjścia. Jedno, to udać się na oficjalną, europejską stronę SH3, gdzie do ściągnięcia czeka sobie trailer The Making of SH3 **(www.konami-europe.com/silenthill3/)**. Jeśli natomiast absolutnie nie możecie się obejść bez tej produkcji, a dodatkowo dysponujecie szybkim łączem internetowym oraz około 150 MB wolnego dysku, to proszę tylko zgłosić się na mojego maila, a ja już wskażę Wam odpowiednie miejsce, gdzie można zdobyć ten rarytas.

Richard Gross (pierwszy od lewej) w towarzystwie tłumacza (obok Richarda), pozostałych aktorów podkładających głosy w SH3 oraz Akiry Yamaoki

SILENTARIUM ONLINE

Pamiętacie stronkę Silent Hill Core, o której pisałem w poprzednim numerze? Otóż został tam utworzony dział Silentarium, który jest wspólnym przedsięwzięciem N+ oraz autorów serwisu. Już wkrótce znajdziecie w nim pierwsze próbki naszych działań, co będzie, mam nadzieję, ciekawym uzupełnieniem „Silentarium". **http://www.republika.pl/silenthill_page/**



SILENT VOICES

Mamy też pierwsze problemy dotyczące fabuły SH3. Na dobry początek chciałbym, abyście ustosunkowali się do pytania Pawła.

Witam.
Ponieważ sam to zaproponowałeś, piszę w sprawie Silenta. Z tego co napisałeś w Neo wnioskuję, że siedzisz w temacie dość mocno, może więc coś wykombinujesz. Po przejściu SH3 z kumplem zauważyliśmy pewną rzecz, która nas zastanawia. Chodzi o znak Samaela - trzy małe koła wewnątrz dwóch dużych. Dziwna sprawa, bo ani w jedynce, ani w dwójce takiego znaku nie ma. Znakiem Samaela jest tam trójkąt wewnątrz koła, który w trójce jest znakiem Metatrona. Jeśli to byłby znak Metatrona to w SH1, w zmienionym Silent Hill byłoby dość dużo znaków przeciwko Samaelowi (?), a Piramidogłowy musiałby zostać zmieniony w dwójce na Kulogłowego. Do tego z trójki wynikałoby, że znak Metatrtona nie ma żadnej mocy (tak przynajmniej twierdzi Claudia), co znowu gryzie się z jedynką (Dahlia mówi, że nie wiedziała o użyciu znaku Metatrona). O co chodzi? A może po prostu coś przegapiłem. Szukałem tego na różnych grupach dyskusyjnych, ale chyba nikt tego zauważył, a zmęczyło mnie już czytanie wiadomości w stylu "Did this game scare you?".
Pozdrawiam, Paweł Durczok

Q: Czekam na Wasze teorie w tej sprawie oraz kolejne wątpliwości związane z fabułą SH3. Ja już odpowiedziałem Pawłowi, ale może ktoś z Was wymyśli coś lepszego?

JUŻ WKRÓTCE W „ECHACH SILENTARIUM"

To tyle na dzisiaj. Jeśli chcielibyście przeczytać w „Silentarium" jakiś konkretny materiał, to czym prędzej dajcie mi o tym znać. Wszelkie propozycje starannie rozważę i zrobię co w mojej mocy, aby usatysfakcjonować Wasze mroczne gusta. Następnym razem oprócz kolejnej dawki listów i problemów związanych z fabułą SH3 możecie się także spodziewać kilku ciekawostek odnośnie najważniejszych aktorów, którzy przyłożyli ręki, a raczej głosu do powstania tego dzieła, a także mini recenzji soundtracku z tej wspaniałej gry. Zrobimy sobie również mała listę wszystkich powiązań pomiędzy SH3 a poprzednimi odsłonami serii, ze szczególnym uwzględnieniem kilku niezwykle ciekawych „Easter ergów", które twórcy przygód Heather przewrotnie umieścili w grze.
Jako że ostatnio napłynęło kilka maili z prośbą o podanie rozwiązań do zagadek na poziomie Hard, także tym aspektem gry zajmiemy się następnym razem.
Nie zapomniałem także o dodatkowych broniach oraz zakończeniach i szczegółowym opisie warunków jakie trzeba spełnić, aby je uzyskać.
Oczekujcie już w następnych „Echach Silentarium". Jeśli wszystko dobrze pójdzie dowiecie się także kilku szczegółów na temat wydanej tylko w Japonii kieszonkowej wersji Sileni Hill. A zapewniam Was, że mimo tego, iż konsolka nie dysponuje takim powerem jak PS2, to historia przedstawiona w mini wersji SH stanowi wspaniałe uzupełnienie całej serii.
Cały czas trzymamy też rękę na pulsie i jeśli pojawią się jakieś nowe plotki odnośnie SH4, to Wy będziecie pierwszymi, którzy się o tym dowiedzą.
Mam nadzieję, że dział rozwija się w dobrym kierunku, ale jeśli macie jakieś zastrzeżenia lub sugestie, to chyba wiecie pod jaki adres trzeba pisać.
Do przeczytania!
qoora1@wp.pl

felietony . zajawki . radosna twórczość czytelników

neon

Nie chce się za bardzo pisać, co? No to spróbujmy tak: jeśli napiszecie coś do Neona i przyjmiemy to do druku, dostaniecie od nas grę. Co Wy na to? Prosimy uzgadniać wcześniej tematy i terminy z Marcellusem.
Piszcie pod adresem: marcellus@neoplus.com.pl

ONLINE konsole w sieci

Kolejny miesiąc. Kolejna porcja świeżych newsów. [Txt: OG]

MechAssault
Zapowiedziano kolejne dodatki. W ich skład wejdą: tryb Capture The Flag, który będzie grywalny tylko na dwóch mapach (Desert Storm, Midtown Mayhem) znajdujących się w tym dodatku. Dojdą też dwie nowe maszyny: Loki i Hellbringer. Oba roboty są mocno uzbrojone i mają za zadanie wprowadzić jeszcze większy chaos na areny. Z technicznych spraw poprawiono komunikację głosową - dodano wskaźnik ukazujący, kto akurat gada przez mikrofon, oraz dorzucono opcję Rematch, która pozwoli szybciej powrócić do tej samej gry.

Steel Battalion: Line of Contact
Na to chyba wszyscy czekali. Na E3 zapowiedziano wydanie rozszerzenia - zostaną dodane nowe mechy i tryb online, pozwalający na grę pięć na pięć. Reszta pozostanie identyczna – sterowanie, grafika oraz fizyka nie zostanie zmieniona nawet na jotę. Tak, ale czy kogoś stać na wydanie dwustu dołków na SB plus ogromny kontroler?

True Fantasy Live Online
Kolejną grą pokazywaną na E3 był TFLO. Do tej pory oprócz kilku screenów nie widzieliśmy zbyt wiele. Teraz sami twórcy (Level-5) wyjawili kilka informacji. Na jednym serwerze będzie mogło się bawić do 3000 graczy. W przeciwieństwie do EverQuesta nasza rola nie będzie ograniczać się do levelowania postaci, zabijania potworów i zbierania przedmiotów. W TFLO będzie można zostać zwykłym mieszczuchem, pójść na ryby, czy dołączyć do którejś z dziesięciu społeczności. To nie wszystko. W TFLO kupimy sobie konia, zbudujemy dom lub założymy sklep! Do drużyny zaprosimy maksymalnie dziesięciu członków, co nie oznacza, że nie będzie można poszwendać się samemu po jaskiniach. Autorzy bardzo duży nacisk położyli na proces tworzenia swojego bohatera. Chyba jeszcze w żadnym MMORPG nie było tylu opcji. Zmienimy kolor i kształt oczu, uszu, ust, proporcje ciała, uczesanie, kolor skóry, ubranie... Na porządku dziennym będzie mieszanie umiejętności. Każdy gracz będzie mógł posiadać umiejętności dwóch profesji. Dla przykładu nie będzie problemem stworzenie sobie wojownika-kucharza.

True Fantasy Online

Walka toczyć się będzie w czasie rzeczywistym, co jest jak najbardziej właściwym posunięciem.
Grafika została stworzona w technologii cell-shaded. W odróżnieniu do wielu MMORPG nie jest mroczna. Raczej wesoła, przywodząca na myśl nową Zeldę.
TFLO ma ogromny potencjał, który dostrzegli fani MMORPG'ów. Nawet w Japonii, w której Xbox nie zdobył zbyt dużej popularności już teraz powstają fanowskie strony.

Hot Shots Golf Online
Jakiś czas temu w Japonii zadebiutował nowy golf na PS2. Nie byłoby w tym nic dziwnego, ponieważ tam, co miesiąc wychodzi kilka gier o tym sporcie, gdyby nie to, że posiada opcję online. Seria ta jest również dość popularna w Stanach, więc jest duże prawdopodobieństwo, że zagości także i tam. A z Ameryki do Europy już niedaleka droga.

EverQuest Online Adventures: Frontiers
Obeznani z serią EQ gracze z całą pewnością spodziewali się czegoś takiego. Dodatku. Choć sami autorzy bardziej wolą nazywać go „drugą edycją" niż rozszerzeniem. Ładnie. Co dostaną gracze w Stanach? Dwie nowe klasy – Ogry i Alchemików, zwiększony do 60 limit leveli, nowe obszary do zwiedzania, w tym Odus. Całkowitą nowością będzie system aukcji, na których zostaną wystawione rzadkie przedmioty. Każdy gracz będzie mógł wziąć w nich udział i zakupić coś dla siebie, wygrywając z innymi. Grafika zostanie delikatnie podciągnięta. Każda klasa bohaterów dostanie nowe trójwymiarowe modele, wiele obszarów zostanie przyozdobionych w bardziej szczegółowe tekstury oraz takie detale, jak trawa czy krzaki. Dla najbardziej wytrwałych graczy przygotowano super trudny poziom - Isle of Dread.

Sudeki
Kolejny obok TFLO rpg na Xbox'a, w który

Sudeki

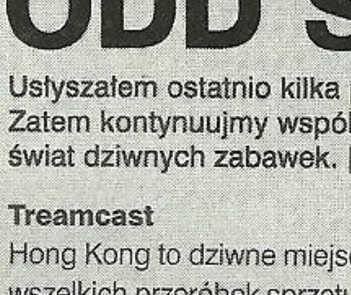
zagramy w sieci. Z tą różnicą, że Sudeki nie jest grą typu MMORPG. To raczej taki Phantasy Star Online. W Sudeki na quest wybierzemy się maksymalnie we czworo. Walka odbywać się będzie w real-time, a towarzyszyć jej będą przepiękne efekty graficzne. Najładniejsze z nich ukażą się naszym oczom, kiedy połączymy ataki kilku postaci. Wtedy cały ekran zaświeci wielobarwnymi fajerwerkami.
Co ciekawe, kiedy wejdziemy do menu, gra nadal będzie się toczyć, ale w zwolnionym tempie, dając nam wystarczająco dużo czasu, aby wybrać odpowiednie opcje.
Każdy bohater będzie miał inne umiejętności. Na przykład tylko jedna osoba z drużyny będzie posiadała jet-pack, pozwalający przeskoczyć duże przepaście i zabrać wartościowe przedmioty.
Grafika na statycznych screenach, nawet w jednej dziesiątej nie oddaje piękna tego tytułu. Sudeki będzie wykorzystywało chyba wszystkie efekty sprzętowe, w jakie wyposażono Xboxa. Otwarte lokacje będą przeogromne i utrzymane w standardowym dla japońskich produkcji stylu fantasy. Budynki i wnętrza to mieszanka europejskiego gotyku z egipskimi grobowcami.
Postacie, choć na pierwszy rzut oka plastikowe, po chwili okazują się niezwykle żywe. Aż ma się ochotę złapać pada i pokierować nimi.
Sudeki z całą pewnością będzie kolejnym mocnym tytułem wspierającym Live'a.

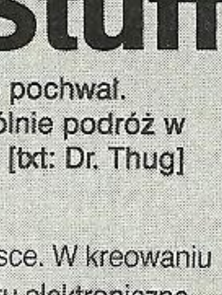
Full Spectrum Warrior
Nie powiem, po kilku obejrzanych filmach i tonie przeczytanego materiału na temat tej pozycji zaczęła mi cieknąć ślinka. Będzie to fachowa produkcja stworzona przy współudziale amerykańskiej armii. Ale dla nas najważniejsze jest to, że ten „symulator interwencji komandosów" będzie obsługiwał Xbox Live. Z nieoficjalnych źródeł wiadomo, że będzie można skonfrontować swoją drużynę z podopiecznymi innych graczy. Natomiast jeszcze nie wiadomo, czy zabawimy się w terroryści vs komandosi lub ściągniemy nowe poziomy i bronie.

ODD Stuff

Usłyszałem ostatnio kilka pochwał. Zatem kontynuujmy wspólnie podróż w świat dziwnych zabawek. [txt: Dr. Thug]

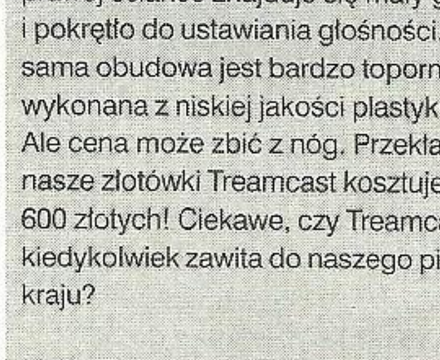
Treamcast
Hong Kong to dziwne miejsce. W kreowaniu wszelkich przeróbek sprzętu elektronicznego prześciga nawet Rosję. Chodząc po ulicach i sklepach HK można się natknąć na taką oto ciekawostkę... Wystarczy zapytać o Treamcasta, a sprzedawcy podadzą dużą czarną, zasuwaną torbę. W środku znajdziemy cały zestaw do gry:
- Dwa pady, przystosowane do gry w bijatyki (bez analoga).
- Pilota do odtwarzanych mp3 lub filmów w formacie VCD (ich obsługa jest już zapisana w pamięci konsoli).
- Mały monitor LCD.
- Zasilacz podłączany do zapalniczki samochodowej.





Sam Dreamcast został bardzo zmyślnie zmodyfikowany. Z tyłu został podłączony podświetlany ekranik LCD z regulacją kontrastu. Obok wejścia na pady jest dziurka, a w niej wejście na słuchawki. A na prawej ściance znajduje się mały głośniczek i pokrętło do ustawiania głośności. Jednak sama obudowa jest bardzo toporna i wykonana z niskiej jakości plastyku.
Ale cena może zbić z nóg. Przekładając na nasze złotówki Treamcast kosztuje około 600 złotych! Ciekawe, czy Treamcast kiedykolwiek zawita do naszego pięknego kraju?

Halo Xbox
Coś dla wiernych fanów Halo. Dwie obudowy do Xboxów wzorowane na motywach tej gry, a właściwie na jednym – Master Chief. Na pierwszym zobaczymy naszego kochanego herosa na tle planety oraz stylowy napis HALO. Drugi, moim zdaniem trochę słabszy, art rozciąga się już na całą górną powierzchnię X'a oraz zachodzi na przód. Tu ujrzymy tylko wielgachny korpus 'Mistrza Szefów'.


Halo Skin

GAWĘDY PO FAI

Kiedy emocje po E3 opadły i zakończyła się nawałnica newsów na temat nadchodzących gier, zadałem sobie pytanie, co tak naprawdę zostało mi w głowie po tegorocznej wystawie. Niniejszym więc luźne refleksje na parę tematów. [txt: Adrian Chmielarz]

Painkiller. Rok w rok zjawiałem się na wystawach głównie jako obserwator (kiedyś nawet jako "dziennikarz", bo press room z wielkimi kanapkami i dostępem do ultraszybkiego netu to fajna rzecz) tudzież developer poszukujący wydawcy. Tym razem z wypiętą piersią nosiłem plakietkę wystawcy, jako że na stanowisku firmy Dreamcatcher pokazywany był Painkiller. Co bystrzejsi sprytnie domyślą się z kontekstu, że Painkiller to gra, nad którą właśnie pracuję, a Dreamcatcher to wydawca tejże.

Dreamcatcher to nie druga liga (w ciągu sześciu lat firma rozwinęła się z dwuosobowego przedsięwzięcia w ponad 60-osobowego tłuścioszka o multimilionowym obrocie), ale też nie Electronic Arts. Ku mojej nieukrywanej radości okazało się jednak, że stanowisko DC znajdzie się w głównym hallu targów, tuż obok Take 2, i będzie naprawdę spore (w skład DC wchodzi też Adventure Company, specjalizująca się w przygodówkach). Wchodzimy z Virtem (nasz główny grafik od poziomów), a tam pięć wielkich słupów, na jednym jakieś konsolówki, na drugim Derek Smart ze swoim Battlecruiserem, na trzecim Pilot Down, a na czwartym - i piątym! - Painkiller. Przy każdym słupie cztery pecety, monitory plazmowe, nVidia z wrażenia rzuciła kartami GForceFX 5900 (dwie zakosiliśmy do Polski) - słowem, full wypas. Kiedy rozpoczęły się targi, w ciągu 15 minut Painkiller został oblepiony ludźmi niczym przystanek autobusowy ogłoszeniami o wynajmie, natomiast przy pozostałych słupach cosik nieruchawo. W pewnym momencie przy Pilot Down zaczął się ruch, ale okazało się szybciutko, że to ...DC rozkręca słup i wali tam cztery kolejne pecety z Painkillerem! Z jednej strony ultramiodek (Painkiller miał w sumie 12 stanowisk, bodaj więcej niż jakakolwiek inna gra na targach!), z drugiej trochę mi się głupio zrobiło wobec twórców Pilot Downa. Ambiwalentne uczucia, jak mawiał zięć, którego teściowa spadła w przepaść jego nowym mercedesem.

W skrócie rzecz biorąc, przyjęcie Painkillera było absolutnie fantastyczne. Wszyscy albo grali, albo kręcili kamerą, albo klepali nas po plecach gratulując dobrej gry. Kiedy tylko ktoś odchodził od klawiatury, nie mijało 15 sekund, gdy jego miejsce zajmował następny chętny. Naszym ulubieńcem stał się kolo, który grał całe trzy dni z przerwą w sumie parogodzinną. Ja wiem, że to niewiarygodne, ale jednakowoż prawdziwe. Dostał koszulkę Painkillera, więc jego trud i znój został doceniony. Nasz wydawca obserwując, co się dzieje dookoła gry, wpadł w religijną ekstazę i kocha nas jak Janosik Marynę. Albo odwrotnie. W każdym razie, panie panowie, jesteśmy bodajże pierwszą polską grą w historii, która dostała nagrodę E3 (po targach E3 jedna ze stron przyznała nam tytuł strzelanki wystawy i największej niespodzianki wystawy), a ci, co nie wierzą, nich zajrzą na stronę www.peoplecanfly.com i poszukają linków do raportów z E3. A powinno Was to interesować dlatego, że Painkillera zrobimy też na Xboxa.

Prince of Persia. Kiedy cały światek pecetowy podgrzewał się Half Life 2 (mnie nie ruszył, ale jestem w absolutnej mniejszości) czy Halo 2 (znowu, nic specjalnego, ale wiem, że 99.99 procent z Was będzie się pukać w czoło na takie dictum), ja nie mogłem oderwać oczu od nowego Prince of Persia. Tak pięknej gry nie widziałem latami. Byłem w szoku obserwując księcia w akcji między innymi na PS2. "Niemożliwe, żeby na peesie coś takiego chodziło tak płynnie", "Holy fuck" i "Musimy zerżnąć połowę pomysłów do Painkillera" - takie mniej więcej złe myśli krążyły mi po głowie, gdy panowie z Ubisoft demonstrowali co smaczniejsze kawałki. Motyw rozmycia, kiedy kamera gwałtownie zmienia pozycję, jest jednym z lepszych graficznych efektów w historii gier video, i nie ma w tym cienia przesady. Mnóstwo ludzi do dziś nie jest w stanie uwierzyć, że nie było to prerenderowane, ale liczone w czasie rzeczywistym (a było). Rozbłyski, design graficzny poziomów, spowolnienie czasu, odwracanie zdarzeń - wszystko zapowiada gigantyczny hit.

Tak naprawdę jedyną jeszcze grą, która na wystawie dokonała niepokojących spustoszeń mojego dobrego samopoczucia, był Ninja Gaiden. Może w końcu Xboxowcy dostaną jakiś fajny produkt, bo od pół roku nie mam w co grać na tej konsoli. Filmiki są rewelacyjne, nie dlatego, iż są perfekcyjne technicznie (do tego żółci bracia nas już przyzwyczaili), ale dlatego, że są świetnie wyreżyserowane, pełne emocji i dramatu. Ale nie animacje tworzą grę, więc oczywiście sednem sprawy jest jej "grywalność". Pokaz całego pierwszego levelu nie bez powodu wprawił tłum w zachwyt. Oczywiście gra żadnym przełomem nie jest, ale w swojej klasie (gry akcji) to mistrzostwo świata.

Silent Hill 3. To już nie wspomnienie z E3, ale stosunkowo świeża sprawa. No co mogę powiedzieć, miód na moje serce... Nie jest to gra tak dobra jak SH2, ale to mniej więcej tak, jakby zamiast miliona dolarów wygrać 950 tysięcy. Klimat nie do podrobienia, graficznie chłopaki przeskoczyli samych siebie (a o to trudno), dźwięki i muzyka godne Oscara (to nie jest eufemizm z mojej strony, ja tu poważnie informuję, że pan Akira Yamaoka naprawdę zasługuje na Oscara). Przerywniki filmowe aktorsko perfekcyjne, rzecz wyjątkowo rzadka w świecie gier. Natomiast sama fabuła, głęboko sięgająca do korzeni SH1, nie jest aż tak wstrząsająca jak ta z SH2. Istnieją różne teorie na temat tego, o czym SH3 tak naprawdę opowiada (ja na pewnym forum rzuciłem tezę, iż to gra o aborcji), i to jest ciekawe, ale tylko trzy zakończenia?... Zawsze byłem przeciwnikiem alternatywnych zakończeń, ale poczułem rozczarowanie. Tak, tak, wiem. W każdym razie odpowiedź na pytanie, czy warto kupić i zagrać, jest prosta: "A co to za pytanie?!?".

Czas wracać do robienia Painkillera...
Mam nadzieję, że będziecie z nas dumni, bo chyba czas, żeby w końcu jakaś polska gra "dała radę", nieprawdaż?

OPOWIEŚCI Z KRYPTY

Cały świat mówi anorektyczkom, że wyglądają koszmarnie, a one wciąż widzą siebie jako zbyt otyłe. Jak to działa? [txt: Grabarz]

Zacznijmy od początku. Człowiek kocha być spójnym. Czegokolwiek nie zrobi, czy to głupie czy mądre, niemal zawsze potrafi sobie swój czyn wytłumaczyć. „Pobiłem go, bo zasłużył", „Ukradłem, ale mi się należało, a on nie stracił". Otóż ludzie mają tony mechanizmów obronnych, które będą walczyć o to, by człowiek sam sobie nie wydał się nieracjonalny. Istnieje taki eksperyment ze złudzeniem kontroli. Każe się wciskać badanym przycisk i losowo włącza się światełko. Mają oni stwierdzić (nie wiedząc o tej losowości), jak wciskać, żeby światełko się włączało. I ludzie optymistycznie wymyślają setki metod. Tylko jedna grupa ludzi nie daje się w to wciągnąć. Mówi się o nich, że to prawdziwi realiści. Mechanizmy obronne ich własnego „ja" są w uśpieniu, widzą świat, jaki jest. Kto to? To ludzie chorzy na depresję. Cóż za paradoks! Najbardziej realnie świat postrzegają ludzie chorzy?

Po naszej relacji z E3 podniosły się głosy, że ślepo faworyzujemy PS2. Pomińmy milczeniem, że jeszcze niedawno dostało się nam za ślepe faworyzowanie Xboxa. Widać nie potrafimy znaleźć tego środka właściwego, żeby faworyzować wszystkich po równo. A to niby dlaczego? Co to paraolimpiada jakaś? „Wszyscy jesteśmy zwycięzcami"? No, ale dobra. Popatrzmy od drugiej strony i połączmy fakty z pierwszej części felietonu. Załóżmy, że mam śliczną PS2 (wiadomo, że konsol Sony jest w Polsce najwięcej), zbierałem na nią nieco, a teraz gry kupuję raz na jakiś czas. Na przykład jedną w miesiącu. I ktoś mi mówi, że to była pomyłka, bo przyszłość Xboxa wygląda lepiej. Co zrobię najpierw? Oczywiście wyprę ze świadomości wszystkie argumenty, bo myśl o tym, że mogłem coś zrobić na darmo jest dla mnie samego nie do zaakceptowania. To jeszcze nic. Pomyślcie, jaką walkę toczą Ci, dla których GCN to jedyna konsola...

Gotowi jesteście pewnie teraz pomyśleć, że winę za całą „aferę po E3" zwaliłem na tych, którzy dyskutują, a zdjąłem z nas – redakcji. Otóż nie. Ci którzy pisali relację z targów także ulegają takim złudzeniom.

Wystarczyłoby, żeby w dniu, kiedy oglądali gry na PS2 bolała ich głowa, a kiedy zrobili sobie dzień Xboxa byli akurat wypoczęci i do stanowisk nie było kolejek. Chwytacie? Od razu nieco lepsza ocena. Ale tylko „nieco" – nie demonizujmy.

Ktoś powiedział kiedyś: „cały świat jest w mojej głowie". Tak jest. Jako recenzenci cały czas walczymy o obiektywizm, ważne tytuły konsultujemy z kilkoma osobami, zapraszamy znajomych, badamy czy aby dzień nie jest „lewą nogą" zaczęty – wszystko ma wpływ na wszystko! Mało tego! Założę się, że wielu z Was miało podczas czytania relacji z E3 zły humor, bo coś irytującego tego dnia się zdarzyło. I już jest się na kim wyżyć, bo relacja z E3 była kropką nad „i".

Podsumowując: wszystko jest względne. Każdy ma w głowie zupełnie inny świat, przefiltrowany przez siebie. Czasem będziemy się ze sobą zgadzać, czasem nie. Czasem zależy to tylko od dnia. Stąd też do dyskusji zawsze jesteśmy chętni, ale obrzucanie się błotem do niczego nie prowadzi. Więc jeśli przyjdzie jeszcze komuś do głowy pisać do mnie, że biorę w łapę od jednej firmy, żeby zgnębić drugą, to szkoda jego czasu. Chętnie bym udowodnił, że nie biorę, ale nie mam co się nawet starać, bo odnoszę wrażenie, że z tego listu tchnie aż niechęcią do szukania porozumienia. Ktoś po prostu poprawił sobie samopoczucie, zrzucając agresję. Tak jak mężczyźni, kiedy walą pięścią w stół, tak jak kobiety, kiedy tłuką naczynia i tak jak dzieci, które... rzucają misiem o ścianę i tupią. I z tego samego powodu: bezradności. To ja mam dla takich podpowiedź: ludzie potrafią się świetnie dogadywać, nie muszą się straszyć i wyzywać. Taka umiejętność przychodzi jednak z czasem. U niektórych, u innych – jak wiecie – nigdy. Nic nie dzieje się samo, trzeba nad tym pracować. Zasada, że wulgarniejszy wygrywa nie sprawdza się w dorosłym życiu. Tacy ludzie do śmierci pozostają nieszczęśliwi. Dlaczego? To już pewnie sami wymyślicie...

JESZCZE CZŁOWIEK, CZY JUŻ CYBORG?

Zawsze podziwiałem graczy traktujących gry jak coś więcej niż tylko hobby. Mam tu na myśli ludzi - maszyny, którzy wprawiają twórców gier w zakłopotanie, a swych pobratymców wpędzają w poważne kompleksy. [txt: Qoora]

PUSH...

Pamiętacie jeszcze te czasy, gdy z wypiekami na twarzy uczyliście się na pamięć rozstawienia wrogów albo przeszkadzajek w Waszej ulubionej grze z epoki 8 bitów? Pamiętacie, kiedy ostatni raz mogliście z czystym sumieniem powiedzieć: przechodzę tę grę z zamkniętymi oczami? Jestem przekonany, że wielu z Was wciąż wspomina takie hardcorowe akcje sprzed kilku lub kilkunastu lat. Specyfika wczesnych gier video pozwalała na rozkładanie niezbyt zaawansowanych technicznie tytułów na czynniki pierwsze. Dzięki licznym ograniczeniom etapy były schematyczne, ilość obiektów znikoma, a swoboda działania zazwyczaj ograniczona sztywnymi ramami, w jakie oprawili swe pomysły twórcy danej gry. Nic więc dziwnego, że odsetek graczy (tak zwanych) „hardcore'owych" był kiedyś znacznie większy niż dzisiaj. Ambitni członkowie naszej społeczności za punkt honoru stawiali sobie przekręcenie licznika w takiej to, a takiej grze, albo przejście wszystkich 99 etapów bez straty jednego życia w jeszcze innej produkcji. Choć teraz coś takiego brzmi raczej niewiarygodnie, to w przeszłości było niemalże na porządku dziennym i stali bywalcy „salonów arcade na kółkach", zadziwiali publikę podobnymi wyczynami, zyskując powszechne uznanie i aplauz nastoletniej gawiedzi kłębiącej się wokół zdezelowanych automatów. Ale czasy się zmieniają. Lata nieubłaganie płyną, a coraz szybszy postęp techniczny kształtuje wygląd oraz charakter rozgrywki we wszystkich współczesnych grach. Już nie trzeba tak bardzo liczyć się z ilością obiektów, długością leveli, albo kasującym się po przekroczeniu pewnej wartości liczbowej licznikiem. Przełomowy moment, w którym gry przeskoczyły w trzeci wymiar stał się jednocześnie ostatecznym pożegnaniem z epoką hardcore'u często identyfikowaną ze stylem „starej szkoły". Taka była cena, jaką zapłaciliśmy za ładniejszą, szybszą i dłuższą (choć nie zawsze, hehe) rozrywkę. I chociaż nie można narzekać na tempo i kierunek tych zmian, niejeden „zawodowiec" uroni łezkę nad minioną erą i nad takim obrotem spraw. Gier pokroju MGS, DMC, czy chociażby Tony Hawka nie da się już przechodzić z zamkniętymi oczami, albo tylko jedną ręką, a liczniki punktów rzucają wszystkim wyzwanie nie chcąc się zerować, jak miały to kiedyś w zwyczaju. Ale czy to oznacza, że wśród nas nie ma już miejsca na ludzi - maszyny, którzy plują w twarz twórcom najnowszych produkcji bezwzględnie obnażając słabości kodu i udowadniając, że jakiś głupi ciąg jedynek i zer nigdy nie pokona człowieka? Na szczęście nie. Wszak zdolności manualne graczy się nie zmieniły, a jedynie przystosowały do nowej sytuacji. Okazuje się, że tacy niezwykle uzdolnieni gracze wciąż działają i... należy się im szacunek.

...THE LIMITS!

Myśl techniczna chyba nigdy nie prześcignie umiejętności ludzkich. To, czego potrafią dokonać niektórzy gracze zmusza do zastanowienia i zweryfikowania granic wytrzymałości ludzkiego organizmu. Hmm, brzmi to nieco jak komentarz do sytuacji sportu na poziomie profesjonalnym; na przykład zawodów kulturystycznych, albo jeszcze lepiej - podnoszenia ciężarów. Czemu? Także tam ustalone są pewne granice, jakich człowiek z przyczyn naturalnych przekroczyć nie powinien. Zazwyczaj chodzi tu o fizyczne ograniczenia wynikające z budowy ludzkiego ciała. Nasze mięśnie mają ograniczoną wytrzymałość oraz górny limit przyrostu, a budowa kośćca również nie pozwala przekroczyć pewnego pułapu ciężaru, jaki może „wyrwać" lub „wycisnąć" sportowiec. A mimo to, co jakiś czas słychać, że kolejna bariera została złamana, a jakiegoś sportowca ochrzczono „nadczłowiekiem" na nowo definiującym granice wytrzymałości i wydolności ludzkiego organizmu. Wydaje mi się, że ta analogia całkiem dobrze pasuje do osiągnięć niektórych „nadgraczy", których rekordy możemy czasami podziwiać. Do czego taka sytuacja może doprowadzić w przyszłości postaram się powiedzieć za chwilkę, ale najpierw parę przykładów.

Zapewne znana jest Wam fenomenalna seria Wipeout, która od bardzo dawna związana jest z konsolą Sony. Wszystkie części gry cieszyły się ogromnym powodzeniem u amatorów futurystycznych wyścigów, a ostatnia jej odsłona, czyli Wipeout Fusion stworzyła na dodatek możliwość międzynarodowej rywalizacji (chociaż najlepszy i tak pozostaje W2097 i zapewne wielu z Was jeszcze go męczy). A stało się tak dzięki rankingowi na oficjalnej stronie Wipeouta, gdzie za pomocą specjalnych kodów można było umieszczać swe najlepsze wyniki z Time Trial oraz trybu Zone (dla niewtajemniczonych: stała ilość jednostek pancerza, brak hamulców, rosnący speed i kolejne strefy co 10 sekund). Zone to chyba dobry przykład na to, do czego zdolni są gracze. Najlepsi z nich (którzy nota bene, określają się mianem „pilotów") przekroczyli granicę, jaka według autorów chyba była nie do przekroczenia. OK, szybkie wyjaśnienie - za 30 strefę otrzymujemy złoty medal, na koncie mamy już ponad miliard punktów, a speed ciągle rośnie. Lecimy dalej, mnożnik prędkości dochodzi do 99 poziomu (czyli max), a lot staje się sztuką dla sztuki. Przeciętny gracz dolatuje do około 35 - 40 strefy i po prostu wysiada. Jest zbyt szybko, a najmniejszy choćby błąd wybija z rytmu pozbawiając pancerza i szans na kontynuowanie lotu. Przez długi czas myślałem, że przekroczenie granicy 40 strefy w ogóle nie jest możliwe (taka lama ze mnie, hehe), ale po wizycie na stronce Wipeouta doznałem szoku - 60 strefa! Kim jest człowiek, który tego dokonał? Jak? To chyba cyborg, a nie reprezentant naszego gatunku! Zawziąłem się i zacząłem ostro trenować. Moment, w którym po raz pierwszy przekroczyłem 60 strefę i zarobiłem grubo ponad 3 mld punktów na zawsze chyba zostanie w mojej pamięci. Wspaniałe uczucie. Znowu odwiedziłem wirtualny ranking, ale tam czekała na mnie niespodzianka. Kilka wyników oscylowało w granicach 4 mld i 200 mln punktów. Znowu poczułem się przegrany i wróciłem do konsoli. Nie interesowało mnie, że kilku z moich znajomych dawało za wygraną już przy 38 - 40 strefie i za nic w świecie nie mogło przekroczyć tej granicy. Ja chciałem dorównać mistrzom. I wtedy TO się stało. Jednej nocy, po wielu godzinach spędzonych z WF osiągnąłem 61 strefę i prawie 4 mld punktów. Krew się we mnie burzyła, oczy łzawiły, ręce drżały z podniecenia, a ja z wyrazem triumfu na twarzy leciałem dalej. Jeszcze jedna strefa, i jeszcze jedna, spojrzenie kątem oka na licznik i ...szok. Przy wartości 4 mld 300 mln licznik wyzerował się i konsola zaczęła liczyć punkty od początku. Z nerwów oczywiście wpadłem na jakąś bandę i mój wyścig skończył się na 69 strefie. Czego to dowodzi? Nie piszę przecież tego żeby pokazać, jaki to ze mnie kozak (bo tak naprawdę to marny wynik!). Chcę po prostu pokazać zwycięstwo hardcore'owych graczy nad programistami, którzy nie przewidzieli, że ktoś w ogóle zdoła tak długo utrzymać się na trasie. Dzisiaj już tyle nie latam, a mój najlepszy wynik to 75 strefa. Myślicie, że to nieźle? Wcale nie. Wielu graczy z Polski już dawno pokonało próg 4 mld punktów, co łatwo możecie sprawdzić w internetowym rankingu (gratulacje dla naszych reprezentantów), a na dzień dzisiejszy i tak ten wynik nie jest rewelacyjny. Najwięksi masterzy pokonali już 150 stref, co jest wyczynem dalece przekraczającym możliwości normalnego człowieka. Wymaga to około pół godziny bezbłędnego lotu w

najwyższym skupieniu z prędkością, przy której plansza zlewa się w psychodeliczną plątaninę kolorów.

Oczywiście przykłady można by mnożyć w nieskończoność. Multimilionowe wyniki wykręcone w Tonym, kilkunastociosowe juggle w Tekkenie wymagające małpiej zręczności i błyskawicy w palcach oraz wyczyny naszego człowieka Noopsa w GTA to tylko niektóre z nich. Wszystko to świadczy o tym, że także dzisiaj wciąż jeszcze można przechytrzyć twórców gier i pokazać im, na co nas naprawdę stać. Grono prosów rośnie z dnia na dzień zmuszając autorów gier do większego wysiłku, a także stwarzając dla naszego hobby wspaniałe perspektywy na przyszłość. Nawet teraz gracze - cyborgi mogą zmagać się w różnych turniejach o najwyższe laury, a być może już niedługo zostanie to dostrzeżone przez jakieś wyższe władze. Co byście powiedzieli na włączenie gier video do Olimpiady? No dobra, to czyste science - fiction, ale czas może zweryfikować te marzenia. Jestem pewien, że w takiej czy innej formie prosi dostaną w przyszłości szansę i będą walczyć w międzynarodowych turniejach sankcjonowanych przez jakiś ogólnoświatowy komitet do spraw wirtualnych olimpiad. Powoli granie nabiera cech prawdziwego sportu, a to musi się jakoś odbić na statusie tej rozrywki. Jeszcze wspomnicie moje słowa, kiedy ktoś z Was stanie w błysku fleszy na podium i odbierze złoty medal mistrzostw świata w Wipeout, a na jedynce pan Szaranowicz będzie rozpływał się z zachwytu nad polską obsadą wirtualnych mistrzostw. Coś takiego należy się prosom za ich trudy, a dla pozostałych graczy byłaby to bez wątpienia ciekawsza rozrywka niż oglądanie kolejnych żenujących występów naszej piłkarskiej jedenastki. Ale profesjonalne granie niesie ze sobą pewne zagrożenia, jak chociażby...

DOPE...ING

I znowu przyda się przykład sportów siłowych. Owszem, granice ludzkiej wytrzymałości są pokonywane, ale jakimi metodami? Nie okłamujmy się, sterydy, farmaceutyki i inne ciekawe związki chemiczne, to chleb powszedni każdego zawodowego sportowca. To jedyna droga do sukcesu. Czy tak będzie też z wirtualnymi prosami? Widocznie nie mam takiego talentu jak Oggob, czy Asayeh, którzy biją wszelkie możliwe rekordy w Wipeoucie i nie potrafię tak szybko reagować jak wymienieni panowie. Dla mnie to niemal bogowie, osobnicy, którzy w jakiś nieznany mi sposób pokonali ludzkie słabości i potrafią dotrzeć do tej przeklętej 150 strefy. Jako że zajmują się grami amatorsko, wszystko jest OK, ale co by się działo gdyby brali udział w jakiejś olimpiadzie przyszłości, gdzie walczy się o nagrody warte naprawdę duże pieniądze? Odpowiedzcie sobie sami. Już jakiś czas temu, na jednym z zagranicznych for poświęconych w całości Virtua Fighterowi, jeden z amerykańskich graczy często biorący udział w turniejach, przyznał się, że na odpowiedni poziom koncentracji przed walką wprowadzał się za pomocą jointów. W zasadzie to nawet nie można powiedzieć, że się przyznał, bo tak naprawdę to nie miał do czego. Cos takiego nie jest zabronione i nikt by mu nie miał tego za złe. To była zwykła rozmowa pomiędzy kumplami na forum. Ale wiadomo o co chodzi. Także gracze - maszyny różnią się poziomem, w niewielkim stopniu, ale zawsze. Naturalnym więc wydaje się, że podczas oficjalnych zmagań będą starali się jakoś wyrównać te różnice, nie zawsze na drodze ciężkiego treningu. Póki co nie musimy jednak się martwić o tak odległą przyszłość. Gracze o „nadprzyrodzonych" zdolnościach istnieją i na razie nie muszą uciekać się do podobnych metod. Jeszcze nie teraz. Mam nadzieję, że po przeczytaniu tego tekstu nieco inaczej spojrzycie na graczy - terminatorów i będziecie w stanie docenić ich niecodzienne umiejętności. W końcu, choć trochę uwagi należy się tym hardcorowcom, którzy dużą część życia poświęcają szlifowaniu swych zdolności, a prawie nigdzie o nich nie słychać. To taki mały hołd dla nich od N+. Założę się, że także w Waszym otoczeniu znajdzie się jakiś Jasio, czy Henio, który może zaskoczyć wszystkich swymi osiągnięciami. A może Wy sami doszliście w jakiejś grze do perfekcji i wymiatacie jak cyborg? Jeśli tak, to chętnie poczytamy o Waszych osiągnięciach!

qoora1@wp.pl

CZĘŚĆ PIERWSZA: UPALNY DZIEN

LATO W MIEŚCIE

Wakacje! Po roku ciężkiej pracy przyszedł wreszcie czas by trochę odpocząć i zająć się wyłącznie przyjemnościami. Z tej okazji postanowiliśmy przygotować dla Was mały przewodnik po najlepszych pozycjach, w które warto pograć w wakacje, korzystając z nadmiaru wolnego czasu. [txt: Dzik Rzeźnik]

GTA: Vice City
Czy istnieje lepsze miejsce na spędzenie wakacji niż słoneczne Miami na południu Florydy? Ocean Drive, hawajskie koszule, szybkie motory i gorące kobiety to jedynie początek tego, co Was czeka! Chyba, że wolicie ekskluzywne jachty, limuzyny i przelot prywatnym helikopterem tuż nad ręcznikami plażowiczów! Gdy zapadnie noc, ulice rozświetlą się światłem tysiąca kolorowych neonów, zapraszających do najdroższych klubów świata.
To miasto tylko czeka, żeby ktoś je wreszcie podbił! Jeżeli pasuje Wam ten klimat, walcie prosto do Miami, do królestwa Sonnego Crocketa! Błękitny garniak, pump-action shotgun w łapie i najlepsze kawałki z lat 80. w radiu Twojego Ferrari, to jest TO. Welcome to Miami! [PS2]

The Legend of Zelda: The Wind Waker
Oślepiające słońce, szum łamiących się fal i lecąca z wiatrem bryza to chleb powszedni dla małego Linka. Czy może być coś lepszego na wakacje? Nintendo zawsze potrafiło zaskakiwać, ale tym razem japońska firma przeszła samą siebie! Egzotyczne wyspy, cudowna grafika pełna baśniowych kolorów, setki przygód i japoński smak – taka mieszanka nie mogła nie wypalić! Wind Waker to po prostu kawał świetnej gry, dopracowana w każdym szczególe baśń, w którą chce się grać do samego końca i naprawdę ciężko się oderwać. Wielu niedowiarków zarzucało nowej Zeldzie, że jest zbyt infantylna, ale wystarczy spędzić nad nią pół godziny żeby zakochać się bez reszty! Ta gra ma swój urok i styl, który idealnie pasuje na letnie, chłodne poranki. [GCN]

Mario Party 4
Wakacje to doskonały okres na spędzanie czasu ze znajomymi. Jeżeli spotkaliście się w kilka osób, a na dworze jest trzydzieści stopni w cieniu i nikomu nie chce się nic robić, to Mario Party 4 jest po prostu stworzone dla Was! Komplet przed konsolą to zawsze wyciskające pot emocje, piski kobiet i ciągły banana face na twarzy! Nie wszyscy z paczki grają na konsoli? To nic! Wystarczy niecały kwadrans, aby opanować pada i czerpać max radości z gry! Masa przekombinowanych konkurencji zapewnia kilkadziesiąt godzin ostrej rywalizacji, w której równe szanse mają hardcore'owcy i początkujący. Krata piwa, cztery pady i osiem rąk to gwarancja maksymalnie prostego, kolorowego i wręcz dziecinnie debilnego wyżycia się na konsoli! Dawaj tę małpę, dawaj ją! [GCN]

Dead or Alive: Extreme Beach Volleyball
Czy istnieje na Ziemi lepsze miejsce niż egzotyczna wyspa z szerokimi plażami, na których spotkać można jedynie półnagie, prześliczne kobiety grające beztrosko w siatkówkę? Chyba nie! Dodajcie do tego ekskluzywne kondominium z basenem wykładanym mozaikami, luksusowe pokoje i same dziewczyny w promieniu kilkudziesięciu mil! A czy jest coś milszego od sprawiania przyjemności kobietom? W nieźle zaopatrzonym sklepiku na wyspie znajdziesz wszystko, co potrzeba by sprawić swojej wybrance radość - od czegoś słodkiego, przez krem do opalania, aż do naprawdę skąpego ubrania, które założy tylko, jeżeli naprawdę Cię polubiła! Pozwólcie by DoA: XBV przeniosło Was do tego rajskiego krajobrazu, w którym piękno występuje w najczystszych formach. [Xbox]

Wave Race: Blue Storm
Szybkie skutery, masa krystalicznie czystej wody i pełny bak to gwarancja dobrej zabawy! Jeżeli nie lubisz opalać się na słońcu, a za to kochasz szybkość i pryskające na boki krople wody, to nie znajdziesz lepszego miejsca! Swojego czasu tryumfy wśród wodnych wyścigów święcił Wave Race 64 na stare, poczciwe Nintendo. Razem z młodszym bratem konsoli N64 przypłynął też nowy Wave, opatrzony podtytułem Blue Storm. Bardzo porządna grafika trzyma sześćdziesiąt klatek na sekundę, lekka, Nintendowska oprawa dźwiękowa i japońskie podejście do robienia gier to cechy tej pozycji. Trzeba przyznać, że Wave zawsze miał swój klimat i potrafił dać naprawdę wiele radości z pływania na skuterze. Coś jest w tych bujających falach i kolorowych krajobrazach! [GCN]

Mario Sunshine
Wyspa Delfino to jedno z najspokojniejszych miejsc na świecie – jest wprost wymarzona na spędzenie zasłużonego odpoczynku. Zanim jednak do tego dojdzie, trzeba będzie jeszcze posprzątać ten cały bajzel i przy okazji oczyścić swoje dobre imię! Niesamowicie kolorowa grafika, oślepiające słońce, a do tego morze kryjące prawdziwe skarby i drinki podawane w kokosach to jedynie początek tego, co oferuje Sunshine! Sam Mario to z pewnością najsympatyczniejszy hydraulik i jeden z najbardziej rozpoznawanych bohaterów gier w całej historii konsol. Typowo zręcznościowy charakter i mnóstwo zagadek (także wymagających odrobiny myślenia) w odpowiedniej proporcji to przepis na idealną grę na lato – lekką i przyjemną, ale wciąż wyzywającą! Czas przypomnieć pamiętne słowa, które wypowiedział, pierwszy w historii gier, trójwymiarowy bohater: „Itsa me, Mario!". [GCN]

Burnout 2
Trzy paki na liczniku, obrotomierz reagujący na każde muśnięcie pedału gazu i zatłoczona ulica to właśnie wyścigi a la Acclaim! Szybkie, efektowne i naładowane adrenaliną. Wypadki samochodowe, w których uczestniczy kilkanaście aut i części rozsypują się na wszystkie strony to jedna z rzeczy, które zadecydowały o sukcesie, jaki niewątpliwie odniósł Burnout 2 na wszystkich platformach! O tym, że widowiskowe kraksy stanowią ważną część tej gry najlepiej świadczy dodanie trybu, który polega wyłącznie na rozbiciu auta i wciągnięciu do karambolu jak największej ilości innych samochodów! Jeszcze nigdy wózki nie latały tak wysoko i nie kręciły tylu piruetów tylko po to, by za sekundę zaryć w asfalcie i przetoczyć się kilkadziesiąt metrów, wywołując coraz to szerszy uśmiech na twarzy gracza! [PS2, Xbox, GCN]

Halo
Jeżeli zwiedziliście już wszystkie ciekawe miejsca na Ziemi, to jedynym sensownym pomysłem jest wycieczka na latający w kosmosie pierścień, którego powierzchnia bardzo przypomina tą z naszej planety. Choć miejscowi nie są zbyt towarzyscy, to jednak nie powinniście mieć z nimi większych kłopotów... Halo to jedna z tych gier, które nigdy się nie starzeją. Po jej ukończeniu natychmiast zaczyna się grać ponownie. Choć dziś nie szokuje już grafiką tak, jak rok temu, to jednak w dalszym ciągu utrzymuje swój ogromny potencjał. Szereg świetnie zaplanowanych misji z dobrze wyważonym poziomem trudności nie pozwala oderwać się od konsoli aż do samego końca. Biegający dookoła nas żołnierze pozwalają doskonale wczuć się w klimat wojny toczonej pomiędzy ludzkością, a najeżdżającymi Convenantami. Halo to po prostu świetna pozycja, dostarczająca radości z grania od samego początku, a Master Chief stał się jedną z postaci, które budzą szacunek. Jeżeli jakimś cudem uchowaliście się przed tą pozycją, to zbliżające się wakacje są doskonałym momentem na nadrobienie. W następne wolne przyjdzie już czas na Halo 2! [Xbox]

The Getaway
Czemu nie udać się na wakacje do Londynu? Czeka tam na Was masa zabytków do zwiedzenia, niepowtarzalny nastrój, jaki panuje w tym mieście i specyficzny, wilgotny klimat Anglii. Natomiast już po rozeznaniu się w terenie można, bez zbędnego zwlekania, zabierać się za robotę. W planie wycieczki do Londynu czeka kilku mafiosów, skorumpowanych gliniarzy i paru pomniejszych degeneratów. Na wyjazd najlepiej zaopatrzyć się w coś cięższego, co pomoże negocjować warunki pobytu i radosnych wakacji. Nie musicie się natomiast martwić o ceny wypożyczenia samochodu na miejscu, ani o lewostronny ruch – gościnność Angoli nie zna granic, oddadzą zagubionemu cudzoziemcowi nawet swój samochód. A tak na serio – świetnie wygląda, ma doskonały klimat (rodem z dobrego filmu o mafii) i potrafi być cholernie trudna. Coś, bez wątpienia, na dłużej. W najlepszym gatunku. [PS2]

Final Fantasy X
Niewątpliwie dobrym pomysłem na wakacje jest zdobycie FF X. Szczególnie dobrym, jeżeli dotąd nie udało Wam się tego uczynić. Ta gra idealnie pasuje na lato głównie z powodu tego, jak jest wciągająca. Wolne od szkoły = dużo czasu na rozkminianie tak rozbudowanej pozycji jak dziesiąta część Final Fantasy. Zanim ją ukończycie, słońce zdąży kilka razy wstać i schować się za widnokręgiem. Poza tym historia, którą opowiada jest jak zwykle ckliwa i głównie chodzi w niej o miłość. A lato to idealna chwila żeby stać się romantycznym, hehe... [PS2]

NBA Street Vol. 2
Jeżeli nie lubicie zmieniać klimatu i postanowiliście spędzić wakacje w mieście, to mamy coś w sam raz dla Was! Wielkie miasta mają swój urok! Zamiast siedzieć pod blokiem i rozprawiać o du... Maryny, lepiej zbierzcie paru nigerów, przygotujcie dwa kosze i rozegrajcie hardcorowy mecz w stylu rodem z Bronxu! Asfalt, siatka dookoła boiska, łańcuchy na obręczy, dawno pościerane linie i tłum gapiów informują, jaki panuje tu klimat. Technicznie rzecz biorąc – świetna, kolorowa i żywa grafika, szybka akcja i niezbyt długie mecze sprawiają, że NBA Street Vol. 2 to doskonała gra na lato i okazja do poduczenie się kilku nowych zagrywek przed wyjściem na kosza na własnym osiedlu! [PS2, Xbox, GCN]

Błogosławieństwo na koniec
Lato to przede wszystkim czas na wypoczynek, naładowanie baterii, poznanie nowych ludzi i... miłość (w każdej formie). Gry są doskonałym uzupełnieniem, gdy jest brzydka pogoda, albo przeciwnie – czterdzieści stopni i spływający asfalt. Chodzi o to, żeby z niczym nie przesadzać, bo to się zawsze mści. Pozdrawiamy ze słonecznej Ibizy, bawcie się dobrze!

CZĘŚĆ DRUGA: GORĄCA NOC

Godzina 23:00, słońce dopiero zaszło i temperatura wciąż przekracza trzydzieści stopni - letnia noc nie została stworzona z myślą o spaniu! Doskonale za to nadaje się na spotkanie ze znajomymi, urządzenie nocki i odpalenie kilku cięższych, bardziej klimatycznych gier. W końcu, jak mówi tekst starej piosenki: „When it's night, it's a different world!". W co zatem najlepiej grać w letnie noce?

Resident Evil 0
Półmrok, cisza i pozorny spokój to właśnie klimat Residentów. W takim otoczeniu zaczynają się wyostrzać wszystkie zmysły – zaczynasz zwracać uwagę na to, nad czym jeszcze przed chwilą w ogóle byś się nie zastanawiał. Najmniejszy nawet szmer staje się przyczyną niekończących się domysłów natomiast dźwięk przekręcanej klamki, upadającej metalowej części, czy tłuczonej butelki gwałtownie podnosi poziom adrenaliny. Przy takim napięciu musi nastąpić wybuch! Palpitacje gwarantowane! Resident Evil 0 łączy w sobie genialnie wypracowany klimat z niesamowitą oprawą graficzną (potrafi wykręcić oczy i oderwać szczękę) i dźwiękową. Jest po prostu idealny na późną noc, gdzieś na końcu świata, gdzie spotkać można jedynie bezpańskie psy. [GCN]

Silent Hill 3
Doskonałym pomysłem na wakacyjny wyjazd jest podróż do malowniczej mieścinki, o swojsko brzmiącej nazwie - Ciche Wzgórze... Silent Hill to jedna z najbardziej klimatycznych gier w ogóle. Jest nieco cięższa od Residenta i niejednokrotnie brutalniejsza, dlatego była robiona raczej z myślą o starszych graczach. Jeżeli spełniacie ten warunek, lubicie strach, ciągłe napięcie i mroczną, na wpół fantastyczną fabułę to Silent Hill jest dla Was. Trzecia część, poza dawką strachu, oferuje także grafikę, która jeszcze rok temu wydawała się być nieosiągalną na PS2. To popis kunsztu zarówno w pisaniu scenariusza, jak i w dziedzinie samego tworzenia programu. [PS2]

Eternal Darkness
Jeśli formuła Residenta nieco się Wam przejadła, zajrzyjcie do świata horroru rodem z Lovecrafta i jego upiornych pomysłów. Starożytne moce śpiące głęboko pod ziemią i czekające na swój wielki dzień, w którym powrócą na Ziemię muszą zostać powstrzymane przez licznych Strażników. Przed Wami kilkanaście epizodów składających się na przerażającą prawdę, a halucynacje, których doznają bohaterowie potrafią być niezwykle sugestywne. Dołóżcie rewelacyjną oprawę graficzną i dźwiękową, a zapewnicie sobie multum wspaniałej zabawy na najwyższym poziomie. Jedna uwaga – absolutnie konieczna dobra znajomość języka angielskiego. [GCN]

Devil May Cry
Rzezanie wszelkiego zła jeszcze nigdy nie było tak przyjemne! Chrzęst metalu, wtórujący mu huk wystrzałów i lejąca się posoka dostarczają maksymalnej wyżywki w najprostszym wydaniu. Szybki, efektowny, pełen ostrej akcji i typowo zręcznościowy – taki właśnie jest DMC! Stworzony do zrzucenia nerwów przed snem i pozbycia się nadmiaru agresji. Niewiele rzeczy daje taką satysfakcje, jak seria, składająca się z kilkunastu cięć mieczem połączonych z kilkoma strzałami i przewrotem w tył, która zostaje oceniona na stylową! Ze względu na mroczny klimat, najlepiej grać w nocy, gdy robi się całkiem zimno. [PS2]

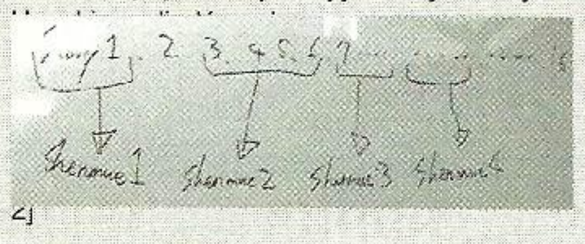
Splinter Cell
A może by tak ruszyć na wschód? Gruzja, Tbilisi, może nie jest to najbogatsze miejsce na świecie, ale trzeba mu przyznać pewien nieodparty urok... szczególnie po zachodzie słońca. To samo tyczy się gry - Splinter został stworzony z myślą o graniu w nocy. Przy tak delikatnych sprawach potrzebne jest nie lada opanowanie i cierpliwość. Nie obejdzie się też bez ciszy - trzeba nauczyć się słuchać wszystkich szmerów, ponieważ mogą one dostarczyć wielu informacji zarówno Tobie, jak i przeciwnikowi. Każdy gwałtowny, nieprzemyślany ruch może bardzo szybko przekreślić całą, misternie planowaną akcję. Nocny spokój pozwala na rozważenie każdego kroku i bezbłędne przejścia zadania – a to przypomina bardziej wytrawną grę niż chaotyczne wykonywanie misji. Dodajcie do tego świetną grafikę z dopracowaną grą świateł i szereg długich, wymagających misji. Idealny na długie, spokojne noce. [Xbox, PS2, GCN]

SHENMUE nieśmiertelna saga

Wystawa E3 w Los Angeles dobiegła końca. Oprócz zwiedzających jej przebieg śledziło tysiące internautów przed swoimi monitorami. Wśród tych ludzi znalazła się też spora grupka fanów produkcji Yu Suzukiego, czekających ze wstrzymanym oddechem na jakiekolwiek przecieki dotyczące trzeciej części kultowej już gry Shenmue. Niestety, wielu się zawiodło - żadna informacja o nowych przygodach żądnego zemsty Ryo Hazukiego nie została ujawniona. [txt: kenner]

Nie oznacza to jednak, że o Shenmue III nie wiadomo zupełnie NIC. Wręcz przeciwnie. Od czasu do czasu w Sieci pojawiają się kolejne informacje z tego świata. Może nie ma ich wiele, lecz dla fanów serii są one niezmiernie pocieszające.
Chciałbym przedstawić Wam kilka elementów układanki, która uzupełniona w przyszłości o następne stworzy jedność - Shenmue III.

Jakiś czas temu Yu Suzuki stwierdził, iż chciałby, aby trzecia odsłona Shenmue została wydana w postaci filmu DVD. Podobna sytuacja miała już miejsce przy premierze Shenmue II na Xbox. W pudelku z gra znalazł się osobny dysk ukazujący wydarzenia z pierwszej części. Ruch ten miał na celu przybliżenie fabuły serii wszystkim nowym graczom, którzy wcześniej nie mieli styczności ze światem Shenmue (a mieli ją oczywiście posiadacze DC).
Na szczęście informacja o Shenmue III w postaci filmu została zdementowana, a wszyscy fani odetchnęli z ulga. W wywiadzie udzielonym jednemu z serwisów internetowych Shin Ishikawa (z zespołu AM2) potwierdził prace nad kolejna częścią Shenmue.
Akcja gry rozgrywać się będzie nadal w Chinach, ale sam świat ulegnie znacznemu powiększeniu. Oprócz tego planowane jest wprowadzenie kolejnych elementów chińskiej kultury, których namiastkę widzieliśmy już w części drugiej (pamiętacie posągi lwów w lesie, pod koniec gry?).
Shin Ishikawa przedstawił tez ciekawy wykres (patrz zdjęcie), swojego rodzaju "grafik" kolejnych epizodów sagi. Jak wiemy Shenmue I zawierała w sobie pierwszy z szesnastu rozdziałów. Część druga to rozdziały od trzeciego do szóstego. Następny fragment opowieści zacznie się wiec od rozdziału z cyfrą siedem. A co z rozdziałem 2? Nie został on zaplanowany w żadnej z części, aczkolwiek wiadomo, że chodzi o wydarzenia na statku płynącym do Hong Kongu. Ale to nie koniec rewelacji pana Ishikawy. Shenmue III nie będzie ostatnią częścią sagi! Po niej światło dzienne ujrzy, co najmniej jeden tytuł z Ryo



W kolejnej odsłonie Shenmue pojawiają się nowe kluczowe postacie m.in. z organizacji Chiyoumen (należy do niej oczywiście Lan Di - główny czarny charakter, zabójca ojca Ryo). Jedną z nich będzie również tajemnicza Niao Sun. Pewnie niewiele osób, które ukończyły Shenmue II (na DC lub Xpudle) zdaje sobie sprawę z tego, że Niao Sun pojawiła się już w grze. Gdzie? Dokładnie przy napisach końcowych, na jednej z wyświetlanych w tle grafik! Można wiec przypuszczać, że będzie ona odgrywała znaczącą rolę w dalszych przygodach Ryo.

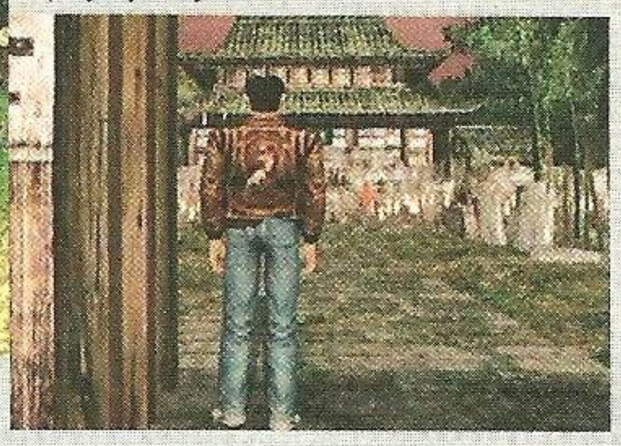
A teraz trochę z innej beczki. Zapewne wszyscy pamiętają charakterystyczne czarne ekrany podczas ładowania któregoś z etapów w Shenmue. Okazuje się, że na dysku z Shenmue II (wersja Xbox) znajdują się dwa dodatkowe ekrany, które w ogóle nie pojawiły się w grze! Chodzi o lokacje: Miao village i Miao Guang Temple. Ale to nie koniec niespodzianek - na płycie jest też niedokończona mapa ukazująca jakiś port! Czyżby te wszystkie "dodatki" miały być zaimplementowane w Shenmue II, ale z braku czasu lub innego powodu producent zmienił zdanie? A może to jakaś mała, nieoficjalna zajawka Shenmue III?

Zapewne wszyscy się zastanawiają czy do tej pory opublikowane zostały jakiekolwiek screeny z Shenmue III. Rzeczywiście, obrazki takie krążą po sieci, ale szczerze powiedziawszy wyglądają raczej na to, co zostało wycięte z drugiej części niż na screeny z całkowicie nowej produkcji. Jakość grafiki stoi na poziomie DC. Ale nie oznacza to, że jest tragicznie. Wydaje mi się jednak, iż przegięciem byłoby tworzyć nową grę na nextgena nie wykorzystując w pełni jego mocy obliczeniowej. A zresztą oceńcie sami.

Na koniec kilka zupełnie niepotwierdzonych plotek:
- Ryo podczas swoich przygód powróci na chwile do Japonii i odwiedzi dom rodzinny.
- Lan Di spali dom Ryo.
- Ine-san zachoruje, a Fuku-San będzie zmuszony zająć się Dojo.
- Ryo zabierze ze sobą przyjaciela, prawdopodobnie Rena
- Lan Di zdobędzie oba zwierciadła.
- Nozomi i Joy poznają się i nie przypadną sobie do gustu.
- Ryo znów będzie miał okazję pojeździć na motorze.
- Master Chen i Zhu spotkają się i wspólnie omówią powody zabójstwa ojca Ryo.
- Większość przyjaciół Ryo zostanie porwana przez ludzi z Chiyoumen.

Tak jak napisałem wcześniej powyższe informacje są jedynie plotkami. Zdecydowanie należy na nie patrzeć z przymrużeniem oka. Ciekawe ile z nich urzeczywistni się i zobaczymy je w finalnym produkcie.
Nie wiem jak Wy, ale ja się niesamowicie cieszę, że po raz kolejny dana mi będzie możliwość wcielenia się w postać Ryo Hazukiego. Część druga tej fenomenalnej sagi zakończyła się zbyt gwałtownie, pozostawiając biednego gracza na głodzie. Najważniejsze jednak, że świat Shenmue wcale nie umarł. Może zszedł na pewien czas do podziemia, ale z cala pewnością tętni życiem! Trzymajmy wiec kciuki za Yu Suzukiego i team developerski AM2.

PS: Termin wydania jak i docelowa platforma nadal pozostają nieznane, aczkolwiek można przypuszczać, że Ryo Hazuki zawita przynajmniej na konsoli Billa.



NASZE KOMPENDIA MOŻESZ TEŻ KUPIĆ LUB ZAMÓWIĆ PRZEZ TELEFON
W ULTIMiE - tel (022) 624-78-16

KSIĄŻKI FIRMOWANE PRZEZ NEO PLUS

KONSOLOWE KOMPENDIUM

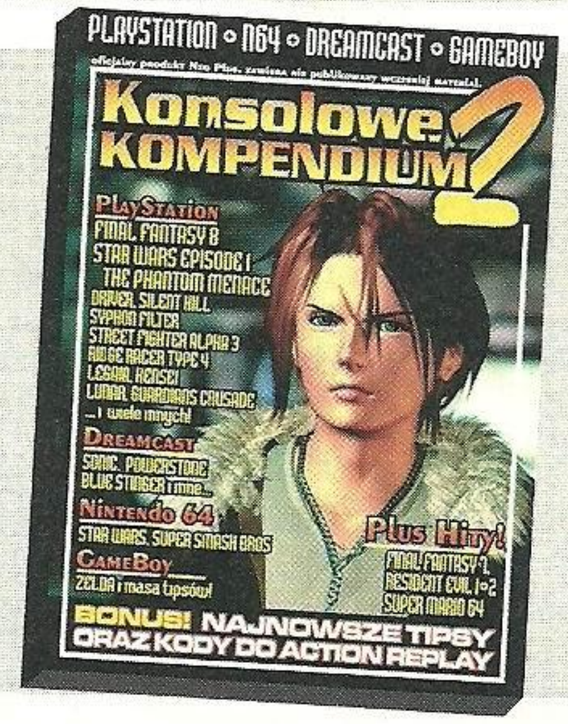
Nasza pierwsza książka - mega-poradnik do najpopularniejszch gier na PlayStation i Nintendo 64.
Zawiera obszerne opisy do: TOMB RAIDER 3, TEKKEN 3, BANJO-KAZOOIE, TENCHU, SPYRO THE DRAGON, XENOGEARS, LEGEND OF ZELDA 64, METAL GEAR SOLID, MISSION: IMPOSSIBLE, GRAN TURISMO, TUROK 2, 1080 SNOWBOARDING, BRAVE FENCER MUSASHI oraz mnóstwo kodów do Action Replay Pro.

Liczba stron: 272 **Cena:** 14.99 (razem z kosztami przesyłki)

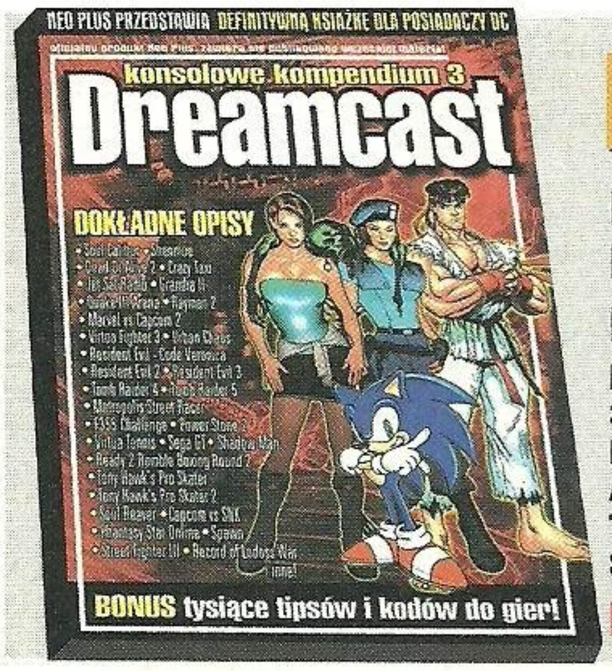
KONSOLOWE KOMPENDIUM 2

Nasz drugi zbiór poradników i tipsów do najpopularniejszych gier konsolowych. Każdy znajdzie tu coś dla siebie - niezależnie od platformy. Zgodnie z życzeniami przygotowaliśmy dział z tipsami do gier na GameBoya, a także poradniki do kilku gier na Dreamcasta. W książce: Final Fantasy 7, Final Fantasy 8, Star Wars Episode 1, Silent Hill, Dtiver, Syphon Filter, Ridge Racer Type 4, Street Fighter Alpha 3, Kensei, Guardian's Crusade, Legend Of Legaia, Lunar, GTA London, Resident Evil 1, 2, 3, Blue Stinger, Sonic Adventure, Marvel vs Capcom, Super Mario 64 i masa innych!

Liczba stron: 320 **Cena:** 19.99 (razem z kosztami przesyłki)



KONSOLOWE KOMPENDIUM 3



Biblia dla wszystkich posiadaczy konsol - w sumie 45 opisów do najlepszych gier na konsolę Segi i nie tylko. 272 strony drobnym maczkiem. Zawiera zarówno uzupełnione i poprawione, jak i premierowe materiały. Oto lista:

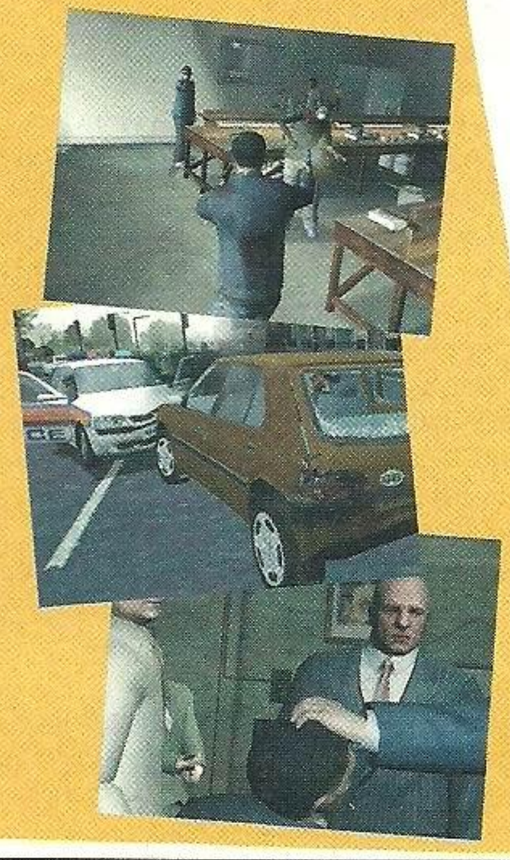
Blue Stinger, Dino Crisis, Alone In The Dark, Marvel VS Capcom, Urban Chaos, Power Stone, Resident Evil 2, Resident Evil 3, Residenet Evil CV, Illbeed, Rayman 2, Shenmue, Capcom vs SNK, UFC, Virtua Tennis, 18 Wheeler APT, Metropolis M-SR, Rec. Of Lodoss War, Sega GT, Quake III Arena, Chu Chu Rocket, Phantasy Star, Soul Calibur, Marvel vs Capcom 2, Dead Or Alive 2, Power Stone 2, Street Fighter III, Tony Hawk 1, Tony Hawk 2, Nightmare Creatures 2, Crazy Taxi, Tomb Raider 4, Tomb Raider 5, Shadow Man, Dave Mirra BMX, Grandia 2, Evil Dead, Ready 2 Rumble 2, Sonic Adventure, Soul Reaver, SF Alpha 3, House of the Dead 2, Virtua Fighter 3 A DODATKOWO MNÓSTWO TIPSÓW I KODÓW!!!

Liczba stron: 272 **Cena:** 19.99 (razem z kosztami przesyłki)

BONUS! BONUS! BONUS!

ZAMÓW DOWOLNĄ KSIĄŻKĘ DWA NUMERY ARCHIWALNE, LUB PRENUMERATĘ, A OTRZYMASZ OD NAS W PREZENCIE WERSJĘ DEMO GRY THE GETAWAY NA PLAYSTATION 2!

(ważne do wyczerpania zapasów i tylko w sprzedaży wysyłkowej)



NASZE KOMPENDIA MOŻESZ TEŻ KUPIĆ LUB ZAMÓWIĆ PRZEZ TELEFON
W ULTIMiE - tel (022) 624-78-16

NASZE KOMPENDIA MOŻESZ TEŻ ZAMÓWIĆ PRZEZ TELEFON
W ULTIMiE tel (022) 624-78-16

PRENUMERATA

JAK ZAMAWIAĆ NASZE PRODUKTY?

Przy zamawianiu prenumeraty, Kompendium, bądź numerów archiwalnych wystarczy wyciąć zamieszczony obok kupon, a po wybraniu wariantu wpisać czterokrotnie na przedniej stronie właściwą sumę, oraz swoje dokładne dane - imię, nazwisko i adres z kodem pocztowym. Dalej wystarczy opłacić zamówienie na poczcie lub w banku.
Wydawnictwo realizuje zamówienie w momencie otrzymania kuponu, co może trwać od dwóch tygodni do miesiąca.
UWAGA! Zamówienia przyjmowane są wyłącznie na firmowym, aktualnym kuponie.

CENY PRENUMERATY

6 numerów - 40 zł (w tym 7% vat)
12 numerów - 80 zł (w tym 7% vat)

W razie problemów prosimy o kontakt przez email pod adresem: marcellus@neoplus.com.pl lub o telefon (22) 851-42-55 w poniedziałki w godzinach 13-16.

ARCHIWALIA

UWAGA! PROSIMY O BARDZO STARANNE WYPEŁNIANIE KUPONÓW! NAJLEPIEJ DRUKOWANYMI LITERAMI!

NUMERY o1 - o7 CIĄGLE DOSTĘPNE W SPRZEDAŻY

NEO PLUS nr 15 listopad 99
OPISY I RECENZJE: Resident Evil 3, Soul Of The Samurai cz 2, X-Files, Tony Hawk's Skateboarding
RECENZJE: 40 Winks, ISS Pro Evolution, Quake 2, Xena - Warrior Princess, WCW Mayhem, Gauntlet Legends, Carmageddon i inne...
EXTRA: TOKYO GAME SHOW Jesień 99

NEO PLUS nr 16 grudzień 99
OPISY I RECENZJE: Spyro 2, Wu-Tang, ISS Pro Evolution, Ready 2 Rumble Boxing, Grandia, Mission: Impossible,
RECENZJE: Army Men Air Attack, Crash Team Racing,
EXTRA: ENADA - wystawa automatów w Rzymie, FOTA 2

NEO PLUS nr 20 kwiecień 00
OPISY I RECENZJE: Alundra 2, Fear Effect, SaGa Frontier, WWF Smackdown, Vagrant Story część 2
RECENZJE: Deception 3, Army Men 2, Die Hard Trilogy 2, Hydro Thunder,
EXTRA: PIAYSTATION 2- test nowej konsoli z pierwszymi grami + 10 stron raportu o grach na PS2

NEO PLUS nr 22 czerwiec 00
OPISY I RECENZJE: Wild Arms 2, Jojo's Bizzarre Adventure, Misadventures of Tron Bonne, Gekido, Crazy Taxi, Vagrant Story
RECENZJE: Zombie Revenge, Red Dog, Micro Maniacs, N-Gen Racing,
EXTRA: E3 2000 - Relacja + pierwsze screeny z MGS 2!

NEO PLUS nr 24 wrzesień 00
OPISY I RECENZJE: Tenchu 2, Legend of Dragoon, X-Men Mutant Academy, KOudelka
RECENZJE: Tony Hawk 2, Spider-Man, Marvel vs Capcom 2, VGirtua Tennis, Dead or Alive 2, In Cold Blood, Dragon
EXTRA: Rozwiązanie Gigantomanii, Konami PS2 Kickoff w Cannes

NEO PLUS nr 25 październik 00
OPISY I RECENZJE: Parasite Eve 2, Chrono Cross, Tony Hawk's Pro Skater 2, Dave Mirra BMX, Countdown Vampires
RECENZJE: Power Stone 2, Turok 3, Valkyrie Profile, TOCA 3, UFC , Rayman 2,
EXTRA: Relacja z wystawy ECTS

NASZE KOMPENDIA MOŻESZ TEŻ ZAMÓWIĆ PRZEZ TELEFON
W ULTIMiE tel (022) 624-78-16

SWW 2711

PRENUMERATA
zamawiam prenumeratę NEO PLUS
na okres: ☐ 6 numerów - **40 zł** (w tym 7% vat)
☐ 12 numerów - **80 zł** (w tym 7% vat)

ARCHIWALIA każdy w cenie 7 zł (w tym 7% vat)
Zamawiam numery:

KOMPENDIUM 1
☐ Zamawiam Kompendium 1. Wpłacam 14.99 zł na konto Independent Press.

KOMPENDIUM 2
☐ Zamawiam Kompendium 2. Wpłacam 19.99 zł na konto Independent Press.

KOMPENDIUM 3
☐ Zamawiam Kompendium 3. Wpłacam 19.99 zł na konto Independent Press.

SWW 2711

PRENUMERATA
zamawiam prenumeratę NEO PLUS
na okres: ☐ 6 numerów - 40 zł (w tym 7% vat)
☐ 12 numerów - 80 zł (w tym 7% vat)

ARCHIWALIA każdy w cenie 7 zł (w tym 7% vat)
Zamawiam numery:

KOMPENDIUM 1
☐ Zamawiam Kompendium 1. Wpłacam 14.99 zł na konto Independent Press.

KOMPENDIUM 2
☐ Zamawiam Kompendium 2. Wpłacam 19.99 zł na konto Independent Press.

KOMPENDIUM 3
☐ Zamawiam Kompendium 3. Wpłacam 19.99 zł na konto Independent Press.

SWW 2711

PRENUMERATA
zamawiam prenumeratę NEO PLUS
na okres: ☐ 6 numerów - 40 zł (w tym 7% vat)
☐ 12 numerów - 80 zł (w tym 7% vat)

ARCHIWALIA każdy w cenie 7 zł (w tym 7% vat)
Zamawiam numery:

KOMPENDIUM 1
☐ Zamawiam Kompendium 1. Wpłacam 14.99 zł na konto Independent Press.

KOMPENDIUM 2
☐ Zamawiam Kompendium 2. Wpłacam 19.99 zł na konto Independent Press.

KOMPENDIUM 3
☐ Zamawiam Kompendium 3. Wpłacam 19.99 zł na konto Independent Press.

SWW 2711

PRENUMERATA
zamawiam prenumeratę NEO PLUS
na okres: ☐ 6 numerów - 40 zł (w tym 7% vat)
☐ 12 numerów - 80 zł (w tym 7% vat)

ARCHIWALIA każdy w cenie 7 zł (w tym 7% vat)
Zamawiam numery:

KOMPENDIUM 1
☐ Zamawiam Kompendium 1. Wpłacam 14.99 zł na konto Independent Press.

KOMPENDIUM 2
☐ Zamawiam Kompendium 2. Wpłacam 19.99 zł na konto Independent Press.

KOMPENDIUM 3
☐ Zamawiam Kompendium 3. Wpłacam 19.99 zł na konto Independent Press.

ARCHIWALIA

NEO PLUS nr 26 listopad 00
OPISY I RECENZJE: Spyro 3 część 1, Driver 2, Alien Resurrection, Dino Crisis 2, Duke Nukem
RECENZJE: Fur Fighters, Street Fighter 3, NHL 2001, NBA Live 2001,
EXTRA: Tokyo Game Show jesień 2000 - jedyna naoczna relacja z wystawy w Japonii oraz Ring of Red na PS2

NEO PLUS nr 27 grudzień 00
OPISY I RECENZJE: FInal Fantasy IX, Medal Of Honor 2, Tomb Raider Chronicles, 007
RECENZJE: MSR, Crash Bash, Zelda: Majora's Mask, Star Wars Demolition, Quake III Arena, Sega Extreme Sports
EXTRA: Recenzje gier na PS2: t Scope, SSX, Smuggler's Run, Midnight Club

NEO PLUS nr 28 styczeń 01
OPISY I RECENZJE: Blade, Shenmue, The Mummy, Ready 2 Rumble Round 2
RECENZJE: Sonic Shuffle, Chicken Run, ISS 2000, Jet Set Radio, The
EXTRA: Recenzje gier na PS2: Tekken Tag Tournament, Fantavision, Ridge Racer V, Time Splitters, Orphen, ISS, R/C Revenge

NEO PLUS nr 30 marzec 01
OPISY I RECENZJE: C-12 Final Resistance, Darkstone, Record Of Lodoss War, Fear Efefct Retro Helix
RECENZJE: Nba Hoopz, X-Games Snowboarding, Uefa Dream Soccer, Unreal, Spawn, Iron Aces
EXTRA: Wojna konsol! Oraz megaraporty o MGS2 i GT3

NEO PLUS nr 31 kwiecień 01
OPISY I RECENZJE: Phantasy Star Online, Carrier, Legend Of Zelda 2, Harvest Moon, Fear Effect 2 cz. 2
RECENZJE: Ring Of Red, Starfighter, Tme Crisis proj. Titan, Q2 PS2 i inne
EXTRA: megaimport: ISS na P2, Grand Theft Auto 3 - raport, CGet Connectef - Dreamcastem w sieci

NEO PLUS nr 34 lipiec/sierpień 01
OPISY I RECENZJE: Red Faction, Crazy Taxi 2, Atlantis
RECENZJE: GRAN TURISMO 3, Sonic Adventure 2, The Bouncer, Extermination, Formula 1 2001, Dave Mirra Maximum Remix
EXTRA: TEKKEN 4 - raport, E3 2001 - druga część relacji z wystawy

NEO PLUS nr 35 wrzesień 01
OPISY I RECENZJE: Onimusha, Extermination, NBA Street, Twisted Metal Black, Sonic Adventure 2, Stupid Invaders, Technomage, Dracula 2
EXTRA: FIGHT ON - przedstawienie Dead Or Alive 4, Tekkena 4 i Dead or Alive 3, pierwsze spotkanie z FFX

NEO PLUS nr 36 październik 01
OPISY I RECENZJE: Devil May Cry, Dragon Riders, Dave Mirra Freestyle BMX 2, Skies Of Arcadia, Soldier Of Fortune, Saiyuki - Journey West
RECENZJE: Alien Front, Extreme G III, Sheep, Dog & Wolf i inne
EXTRA: Spaceworld - wystawa Nintendo w Japonii

NEO PLUS nr 37 listopad 01
OPISY I RECENZJE: Martian Gothic, Ico, Tales Of Destiny 2, Sheep, Dog & Wolf, X-Men 2
RECENZJE: Crash Bandicoot 4, Airblade, Half-Life, Spider-Man 2, NHL 2002
EXTRA: Soul Calibur 2 - pierwsze obrazki, Test japoskiej Gamecube

NEO PLUS nr 38 grudzień 01
OPISY I RECENZJE: Silent Hill 2, Syphon Filter 3, Shenmue 2 cz. 1, Tales Of Destiny cz. 2
RECENZJE: Tony Hawk's Pro Skater 3, Jak & Daxter, GTA3, NBA 2K2, Kinteica
EXTRA: METAL GEAR SOLID 2 - nareszcie jest!

NEO PLUS nr 39 styczeń 02
OPISY: GTA3, Shenmue 2 cz. 2, Harry Potter
RECENZJE: Pro Evolution Soccer, SSX Tricky, Soul Reaver 2, World Rally Championship 2001, Shenmue 2, Harry Potter
EXTRA: XBOX - test amerykańskiej konsoli i czterech gier

NEO PLUS nr 41 marzec 02
OPISY: Drakan The Ancient's Gates, Herdy Gerdy
RECENZJE: Drakan, Pirates, State of Emergency, Shadowman 2, Star Wars Racer Revenge,
EXTRA: NEON - sześc stron publicystyki, Final Fantasy XI

NEO PLUS nr 42 kwiecien 02
OPISY: Shadowman 2, Fatal Frame
RECENZJE: Star Wars Jedi Starfighter, Kings Field, Fatal Frame, Mad Maestro, Army Men RTS
EXTRA: Resident Evil na GameCube!
Importy: Tekken 4, Onimusha 2, Soul Calibur 2,

NEO PLUS nr 43 maj
OPISY: Blood Omen
RECENZJE: Spider-Man, Red Card Soccer, Everblue, Deus Ex, D.N.A., Virtua Fighter 4, Smash Court Tennis
EXTRA: MEDAL OF HONOR FRONTLINE - megazajawka, Winning Eleven 6, GameCube w Europie - recenzje pierwszych gier.

NEO PLUS nr 44 czerwiec
OPISY: Medal Of Honor Frontline
RECENZJE: Medal Of Honor Frontline, Pikmin, Way of the Samurai, Final Fantasy X, Agressive Inline
EXTRA: E3 2002 - pierwsza część megarelacji z wystawy w Los Angeles, zajawki pięć nowych gier Star Wars!

NEO PLUS nr 45 lipiec/sierpien
OPISY: FINAL FANTASY X - 18 stron!
RECENZJE: Stuntman, GT Concept Toky-Geneve, V-Rally 3, Barbarian, Legion, Sky Gunner i inne
EXTRA: Zajawki Kingdom Hearts i The Gateway, Resident Evil nareszcie w kinach

NEO PLUS nr 46 wrzesien/paźdz.
OPISY: Onimusha 2, Prisoner Of War, The Thing
RECENZJE: Commandos 2, Conflict: Desert Storm, Enclave, Sega GT 2002, Tekken 4, The Thing, Toca Race Driver
EXTRA: PS2 - trzecia generacja: Mark Of Kri, Ratchet&Clank, Primal, SLy Cooper, WRC2 oraz ECTS 2002!

NEO PLUS nr 47 listopad
OPISY: Hitman 2
RECENZJE: Baldur's gate Dark Alliance, Colin McRae 3, Two Towers, Burnout 2, Kingdom Hearts, Need For Speed Hot Pursuit, Resident Evil, Shox, Super Mario Sunshine, Terminator, TimeSplitters 2
EXTRA: PS2 Online - gramy w sieci

NEO PLUS nr 48 grudzień
OPISY: GTA Vice City - megaopis!
RECENZJE: BloodRayne, Harry Potter 2, Pro Evolution Soccer 2, Ratchet&Clank, Red Faction 2, Suikoden 3, Tony Hawk 4, WRC2 Extreme, Eterenal Darkness, The House Of The Dead 3, ToeJam & Earl III

NEO PLUS nr 49 styczeń 2003
OPISY: Rygar The Legendary Journey
RECENZJE: The Getaway, James Bond 007 Nightfire, Ape Escape 2, BMX XXX, Dragon Ball Z, Mortal Kombat Deadly Alliance, Sly Raccoon, SOS The Final Escape, Star Fox Adventures, Star Wars: Bounty Hunter, Star Wars: The Clone Wars

NEO PLUS nr 50 luty
OPISY: The Getaway
RECENZJE: Primal, Dr. Muto, Panzer Dragoon Orta, Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball, Guily Gears XX, Crimson Sea, Mario Party 4, The Sims, Dragons Lair 3D, Quantum Redshift, RTL Skispringen 2003

NEO PLUS nr 51 marzec
RECENZJE: The Mark Of Kri, Devil May Cry 2, Vexx, Rayman 3, MGS2 Substance, Battle Engine Aquila, Racing Evoluzione, Pride FC, Legaia: Del Saga, Galerians: Ash
EXTRA: SIlent Hill 3 - Banan zaprasza do Cichego Wzgórza...

Odcinek dla poczty RU SWW 2711 - VAT 0%; ____ - VAT 22%

kwota: ..... zł ..... gr

słownie złotych: .....

.....

groszy jak wyżej: .....

.....

Datownik

opłata zł..... gr.....

.....
podpis przyjmującego

na dobro: INDEPENDENT PRESS

na rachunek w: Pekao SA 8o / Warszawa

numer: 38124011121111000001657638

Odcinek dla posiadacza rachunku RU SWW 2711 - VAT 0%; ____ - VAT 22%

kwota: ..... zł ..... gr

słownie złotych: .....

.....

groszy jak wyżej: .....

.....

wpłacający: .....

ul. .....

- -

telefon: .....

Datownik

opłata zł..... gr.....

.....
podpis przyjmującego

na dobro: INDEPENDENT PRESS

na rachunek w: Pekao SA 8o / Warszawa

numer: 38124011121111000001657638

Odcinek dla wpłacającego RU SWW 2711 - VAT 0%; ____ - VAT 22%

kwota: ..... zł ..... gr

słownie złotych: .....

.....

groszy jak wyżej: .....

.....

wpłacający: .....

ul. .....

- -

.....

Datownik

opłata zł..... gr.....

.....
podpis przyjmującego

na dobro: INDEPENDENT PRESS

na rachunek w: Pekao SA 8o / Warszawa

numer: 38124011121111000001657638

F.A.Q

Ha. Za miesiąc ciąg dalszy. W tym czasie nie przejmujcie się i piszcie listy oraz ślijcie maile, nie zważając na to, że nie zostaną wydrukowane w następnym Neo Plus. Przy okazji – listy w numerze 57 będą bardzo duże, ładne i macie spora szansę tam trafić. I dwa razy więcej czasu na napisanie czegoś mądrego, nie o pecetach i nie o wojnie konsol. Spójrzcie tylko na to, co naskrobał Ryo... I jeszcze jedno. Prezentuję tu swój i wyłącznie swój punkt widzenia.

banan@neoplus.com.pl

Wielka Chodząca osobowość, czy wielki chodzący kompleks – Squall Leonhart z FF VIII.

Wiecie, jaka jest najbardziej samotna liczba, i zawsze na pierwszym miejscu? 1! Ten się w życiu nie przejedzie nigdy na ludziach, kto liczy tylko na siebie! Osoba Squalla najbardziej pasuje właśnie do liczby 1, liczby samotnej, samowystarczalnej i zawsze na pierwszym miejscu. Inne liczby mają „przyjaciół" 2 - jest ich dwójka czyli spółka :-), a przykładowo 10 - to już całkiem zgrana grupka. Ale te liczby nie są na pierwszym miejscu, bo pierwsza zwycięska pozycja jest zarezerwowana dla samotnej jedynki... ale wywody ;-) . Kiedy najbardziej się złościsz na drugiego człowieka? Kiedy liczyłeś na niego, a on cię najzwyczajniej na świecie olał ciepłym moczem. Im większy przyjaciel, tym bardziej na niego liczysz i zaczynają się po pewnym czasie schody... które zamieniają się na końcu wspinaczki w krętą zjeżdżalnię... Jedziesz pięknie na tyłku w dół, do basenu, ale nie z wodą tylko z gnojówką! Jedynka się w gnojówce nie tapla, bo się wytaplała dość w przeszłości, nie ufa nikomu i liczy tylko na siebie. Nie zalicza upadków, a jedyne, co jej pozostało to samotna wspinaczka do góry, do celu!

Squall dla niektórych graczy jest bardzo odpychającą i ciężko strawną postacią, taki zakompleksiony chłopaczek mający żal do całego świata, samowystarczalny i nie uprawiający tańców synchronicznych z innymi w gnojówce ;-). Kroczy własną drogą do celu, z dumnie podniesioną głową! Nie lubimy takich postaci w grach, co? Lubimy takie jak przykładowo Tida z FFX? Dusza towarzystwa, zawsze wiele do powiedzenia i improwizujący na każdym kroku. Liczący i krzyczący na wszystkich (cyt. „AUUUURON!"). Wolę się identyfikować z takim Squallem niż z Tidą – postacią bez problemów... Wiem, ma wielkie problemy, ale czy się nimi tak bardzo przejmuje, czy je ukazuje, typowy lekkoduch. Osoba Tidy kojarzy mi się z wypadem do cyrku, a Squalla z wykuwaniem solidnego miecza. Miecza, czyli charakteru, który przetnie wszystko, co będzie stało na drodze, charakteru tak silnego i ostrego jak Muramasa. A przy tym tak samo dobrze się prezentującego jak ów miecz! Muramasa i gnojówka nie pasują do siebie, lecz człowiek z połową mózgu na spółkę z psem jak najbardziej tak!

Najgorsze jest to, że niektórym ludziom sprawia nieukrywaną przyjemność, taplanie się w gnojówce i ani myślą z niej wychodzić, żyją z dnia na dzień, upodlając się jeszcze bardziej... I wyzywają Muramasa, tylko dlatego że oślepia ich jego blask... blask tak silny że nawet spływający po twarzy gnój nie potrafi go zatrzymać...

Ryo

Tidus, nie Tida. Ale świetnie, że o tym wspominasz. Ale po kolei. W 1998 roku dwaj młodzi autorzy Secret Service – nazwijmy ich Marcin Górecki i Krzysztof Papliński podjęli się rozpoczęcia prac nad nowym pismem o tematyce – uwaga! – konsolowej. Krótkim słowem wstępu. Jak Wam być może nie wiadomo, kiedyś pism konsolowych z prawdziwego zdarzenia praktycznie nie było. Wprawdzie wszystkie pisma komputerowe od jakiegoś czasu borykały się już z tematyką konsol, ale tak naprawdę te wszystkie kąciki tematyczne były jedynie – no właśnie – kącikami tematycznymi. Upchnięte gdzieś pomiędzy poradniki a tipsy strony, na których mniej lub bardziej zapaleni autorzy starali się udowodnić, że te pudełka podłączane do telewizorów są lepsze od komputerów.

Tak czy inaczej ten sposób prowadzenia rubryk nie był specjalnie dla nich samych pożyteczny. Po pierwsze to były strony o konsolach w pismach o komputerach. Więc od razu trzy czwarte czytelników wyrażało swoje niezadowolenie powodowane marnowaniem tych cennych kartek na pisanie jakichś bzdur o Saturnie i PlayStation. Po drugie – ci, którzy te strony tolerowali nie patrzyli specjalnie przychylnym okiem na informacje o urządzeniach, które lepiej sobie radzą z grami niż ich ukochane pecety. Wreszcie trzecia – najmniejsza grupa – byli to ludzie, którzy mieli lub zamierzali mieć niebawem konsole. Ci z kolei byli niezbyt zadowoleni z powodu tak skromnej ilości miejsca poświęconego ich ukochanym konsolom. Polscy czytelnicy mogli zapoznawać się z jednym zaledwie pismem konsolowym – PSX Extreme, zgodnie z tytułem traktującym o jednej konsoli. Osób, które nie zraziła prymitywna szata graficzna (szczególnie w porównaniu do obecnej) mogły znaleźć tam informacje na temat swoich ulubionych konsolek Sony. Na początku widać było, że chłopaki starają się sercem nadrabiać wszelkie braki. Ale my nie o tym tutaj.

No, więc w sytuacji, kiedy na rynku było tylko jedno pismo pojawił się koncept stworzenia ogólnokonsolowego periodyku. W tamtych czasach Sony Poland jeszcze nie bardzo wiedziało o tym, że jest coś takiego jak konsola PlayStation i sprzedażą tego cacka zajmował się taki pan z Sony „co to też miał walkmany". W największym skrócie Sony prezentowało wtedy postawę podobną do takiej, jaką teraz zajął Microsoft. Tylko, że Sony się otrząsnęło, a duże M na razie twardo i konsekwentnie odmawia wejścia na nasz toczony robakiem piractwa rynek.

Mowa w liście będzie o czterech (pięciu) firmach. Sony, króluje na rynku konsolowym (i nie tylko) wraz z Microsoftem (trzeba to przyznać). Nintendo zostało zepchnięte i nie zapowiada się na poprawienie sytuacji. Sony i Microsoft, co miesiąc wydają nowe hity. Nintendo będzie w formie trzy może cztery miesiące, potem hity wydane przez tę firmę miną i zapomni się o ich konsoli. Sony ma opchnięte około czterdziestu milionów konsol, Microsoft około ośmiu milionów, a Nintendo w granicach 5-6 milionów. Za rok Microsoft dogoni Sony, bracia konsolowcy posiadający GC przesiądą się na X-klocka, podobnie postąpi część graczy posiadających PS2.

Jedynym ratunkiem dla Sony będzie nowa konsola PS3, lecz Xbox będzie posiadał fundamenty, których nie miał poprzednik. Nintendo, jeżeli nie zmieni swojej postawy, nie będzie miało, co zbierać ze swoich hardcore'owych graczy (niedobitki), startując z nową konsolą. Aż łza się kręci na wspomnienie Nintendo i Segi, które jako pierwsze pokazały nam, co to są konsole. Sega się sypie i raczej już nie wstanie jak kultowe SNK. Uświadomię graczom pewną rzecz, że nie pieniądze grają tu pierwsze skrzypce, gdyby tak było to kostka byłaby przed X-klockiem. Tak na prawdę chodzi o moc i wygląd konsoli. Każdy prawdziwy gracz zbiera dotąd, aż uzbiera na swoją wymarzoną konsolę, rolę gra tylko czas. Więc niech ktoś nie wciska głodnych kawałków, że konsole są bardzo drogie, a jestem pewien, że Xbox2 będzie dużo droższy niż poprzednik i Microsoft nie będzie dokładał do swojej konsoli, więc możecie już zbierać kasę.

Zen

Dzięki za list. No, więc rzeczywiście w

wydawnictwie ProScript, któremu szefowali Marcin Przasnyski (dobry) i Waldemar Nowak (zły i brzydki) zrodziło się podejrzenie, że pismo konsolowe może odnieść sukces rynkowy.
Och, całkiem bym zapomniał. Tu dla niewtajemniczonych – żeby pismo pojawiło się na rynku, a potem się na nim utrzymało – musi być... Tak, nie bójmy się tego słowa – komercyjne. Dochodowe. Niedeficytowe. Wiem, brzmi to strasznie, ale jest prawdziwe.
Dobra, wróćmy do koncepcji.
Realizacją projektu zająć miał się Marcin Górecki – wtedy czołowy autor Secret Service'u oraz osoba prowadząca kącik konsolowy w tamtym piśmie.
Tu kolejny powrót do przeszłości. SS był w tamtych czasach największym pismem o grach komputerowych. Ocierał się o nakład rzędu 200 000 egzemplarzy i był kultowy (tak, też uwielbiam to słowo, ale tak właśnie było). Ja wbiłem się tam z pozycji czytelnika i wyznawcy. Po trzech miesiącach systematycznego bycia spławianym w końcu dobiłem do ekipy najbardziej fachowego pisma na rynku. Niezłe uczucie, naprawdę.
Szczególnie, że o dziwo w tej drugiej dziedzinie życia nie miałem tak wielu sukcesów – sytuacja zagrożenia w drugiej klasie liceum z siedmiu przedmiotów na semestr to wynik, którym szczycę się do dzisiaj.
Po tym jak już trafiłem do Secreta poznałem kilka bardzo fajnych i kilka bardzo niefajnych osób. Wśród tych pierwszych znajdowało się trzy czwarte ekipy pierwszego Neo. O rozbijającym głową bryły lodu Gulashu wiecie. Byli tam też Łukasz Bura – Joseph oraz Bogdan Wiciński – Wicik. Wtedy obaj walczyli z produkcją koszulek Secret Service'a. Ja walczyłem z poznawaniem osób w redakcji i zbieraniem ochłapów do recenzji po bardziej doświadczonych ode mnie autorach, a Gulash tłuczeniem trzydziestu stron recenzji plus konsolowego kącika do każdego SS'a.

Zamknijcie oczy i wyobraźcie sobie idealną grę, grę w której nie chodzi o zabijanie... Tetris pomyślą, co niektórzy. Nie. Tą grą jest –

METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY

Gra z wielkim przesłaniem... Już od samego pudełka, które zostało zaprojektowane w charakterystyczny sposób. Dominują na nim dwa kolory. Biały – kolor wolności i czerwony – kolor krwi, którą nie raz trzeba przelać za wolność, ale również jest to w Nihon (Japonii) tradycyjny kolor bohaterów. Na samym początku, podczas wprowadzenia ukazana jest zapisana kartka, a później cyfrowy obraz etapów, przez które przeszła ta gra. Wspaniała muzyka Harrego Gregsa Williamsa, którego muzykę słyszeliśmy w tak głośnych filmach jak „The Rock" („Twierdza"). Węże wijące się na ekranie i układające w struktury DNA. Hymn MGS2. Dalej następuje intro i to już trzeba zobaczyć na własne oczy. To, w jaki sposób Snake wyrzuca papierosa, powoli zaczyna biec, włącza kamuflaż i skacze z mostu z otwartymi ramionami jakby chciał się wznieść w powietrze i ta muzyka, ten dźwięk gdy leci w dół, jednym słowem? Poezja! :-).
Jakby nie było Snake skaczący z mostu na linie w kamuflażu to scena wyjęta z anime Mamoru Oshii „Ghost in the Shell". Tak samo jak scena z powoli prostującym się Snakiem już na tankowcu w otoczeniu wyładowań elektrycznych. Tak, zgadliście „Terminator 2" nawiasem mówiąc jeden z ulubionych filmów pana Kojimy. Dalej, sztuczka z nożem w wykonaniu Olgi Gurlukovich, hmmm... „Matrix"? Warto też zwrócić uwagę na jej rosyjski akcent, słodki głosik. No tak, widać, że granica między filmem a grą video powoli się zaciera i tak też twierdzi sam kakkoii Hideo.
Powiedział, że nigdy żadna gra nie była tak podobna do filmu. A jeżeli chodzi o postacie występujące w grze, to każda postać opowiada nam o swojej przeszłości, o przeszłości, która zmieniła jego życie na zawsze. Każdy zły nie do końca jest taki zły, najczęściej przeszłość go poturbowała, a teraz chce się odegrać, szuka sprawiedliwości... W tej grze jest jasne przesłanie nie zabijaj, chroń największy dar, jakim niewątpliwie życie jest (heh – składnia jak u mistrza Yody – czy to zamierzone? – mac). Strzelasz do ptaków, męczysz zakładników - dzwoni codec - wyzywają cię od potworów, a jak nie przeprosisz to nawet nie myśl o tym, że save'a zrobisz. Zabijesz za dużo strażników - ktoś przez codec zapyta „jak ci mordowanie idzie"? Nawet bossów nie trzeba zabijać, pod energią mają pasek ogłuszenia. Postaraj się, a obejdzie się bez zbędnego rozlewu krwi.
To jest hardcore'owe przejście MGS2 ze statusem 0 zabitych na najwyższych poziomach trudności! Myślę, że w tej grze jest zawarty jeszcze jeden ważny element, i nie zdziw się, jeżeli w pewnym momencie gry dostaniesz następujące polecenie przez codec: Wyłącz konsolę, czy nie za dużo przed nią przesiadujesz, czy nie żałujesz straconego (??) czasu, czy nie szkoda ci oczu, to tylko gra... Tak w moim rozumieniu Hideo Kojima próbuje nam przekazać opinię innych nie grających, o nas grających. Każdy nam mówi, że to złe, że niszczymy się w sztucznym świecie, ale tak naprawdę nie wiedzą, lub zazdroszczą nam tego, że mają jeden szary świat, a my dwa... Ten drugi swój własny, tam czujesz się panem, tym światem jest gra video. Czy przebywanie w grze video może być piękniejsze niż rzeczywiste życie? Hmm, czuję że wkraczam na niebezpieczny teren...
Ale co mi tam, pojadę dalej! Siła leży w kontynuacji. Więc budujemy swoją przyszłość, cały czas tyramy na nią zapominając o dniu dzisiejszym, o marzeniach, stajemy się szarą masą społeczną. Kojima twierdzi, że zawsze najważniejsze są jednostki z wielkimi marzeniami i honorem. Możemy to zobaczyć w zakończeniu, gdy Snake i Raiden tak odmiennie ubrani stoją w centrum Nowego Jorku. Zewsząd otaczają ich szarzy ludzie i wtedy Raiden pyta - kim ja naprawdę jestem... Myślę, że to pytanie zadaje sobie wielu graczy, którzy mają dość szarego życia, nie chcą żyć z dnia na dzień, mają wielkie marzenia i nie są tylko numerem koło imienia i nazwiska w dowodzie osobistym. Wtedy Raiden ściąga blachy i mówi że chce być sobą i to jest skierowane w stronę wszystkich ludzi, którzy patrzą na życie inaczej i przez to są wyśmiewani. Rodzimy się, idziemy do szkoły, później praca i małżeństwo, potomstwo, na które trzeba harować i śmierć. Ktoś myśli inaczej o życiu... Czy należy się z niego śmiać? Czy wszyscy muszą być tacy sami? Czy my żyjemy własnym życiem, czy jest nam od początku dyktowane, czy mamy jeszcze marzenia? A gdy napiszę, że w pewnym momencie Raiden i Snake dowiadują się, że są tylko w grze? Przykład? Włączamy dysk z wywiadem i na samym początku pokazuje się rozmowa, bardzo ciekawa rozmowa, Hideo z Snakiem, w której Hideo uświadamia Węża, że to tylko gra i że nim manipuluje od samego początku... Co chciał przekazać przez tą rozmowę... To, że każdy powinien myśleć swoim tokiem rozumowania, żeby inni nie żyli twoim życiem, żeby być sobą, a nie pustą marionetką bez marzeń w rękach innego człowieka.
Bądź inny niż wszyscy, bądź lepszy! W grze takie smakołyki uważni też spotkają. Ale wracając do Snakiego jak on się czuje, gdy się dowiaduje, że to tylko gra? Ha, tak samo jak my się czujemy w prawdziwym świecie, trochę zagubieni... Myślę, że życie to jedna wielka gra i tak je też traktuję, szkoda tylko że nie można save'ować przed trudniejszymi momentami :-). No dobra, minusy gry? Gra niekiedy zwalnia, ale niektóre osoby tego nie uświadczą, ponieważ tylko na poziomach trudności EXTREME. Jest taka rozwałka z bossami, że klatki nie wytrzymują. Ale wyobraźcie sobie taką sytuację: walka, Fortune wali do nas pociskami energetycznymi, przed którymi trzeba uciekać i wtedy CIACH! Gra zwalnia, a ty jak w „Matriksie" lub jakimś filmie Johna Woo musisz robić uniki. Efekt zamierzony? Sam nie wiem, ale bez tego zwolnienia walka z bossami byłaby o wiele trudniejsza. Druga sprawa - dalej znikają ciała, bardzo rzadko, ale znikają, czy to błąd gry? Coś mi się nie wydaje...
Jak się później Jack i David dowiadują to tylko gra video... Przejdę do osoby Raidena, na którego gracze wydali wyrok, ale to nie do końca tak. Hideo chciał pokazać żółtodzioba w akcji z wielkim talentem i możliwościami, a Snakiego zrobić jego mistrzem. Jack uważa Davida za bohatera, człowieka godnego naśladowania, legendę. Podczas gdy gramy Raidenem, Snake nie umiera, dalej jest z nami, pełni role narratora. A gdy się oficjalnie spotykają, Jack stoi do niego tyłem, cały na golasa, powoli obraca się i patrzy na legendę. Od Snake'a bije aż energią i silną osobowością, podczas gdy Raiden przeziębiony... kicha! Lepiej tego Kojima nie mógł zrobić, pokazał spotkanie żółtodzioba z doświadczeniem. Jack planował pewnie spotkanie ze Snakiem jak równy z równym... No, ale wyszło inaczej :-).
Raiden ze Snakiem uzupełniali się aż do końca gry, gdybyśmy grali tylko Davidem gra byłaby suchsza. A co do zewnętrznego wyglądu Jacka to w Japonii są bardzo popularni bishoneni, mężczyźni przypominający z wyglądu płeć piękną. Jest to panowie ukłon w stronę pań, więc wyluzować by się przydało, tam długie zafarbowane włosy u gościa odzianego w skórę to (uwierzcie mi!) normalka! Na Hwoaranga jakoś nikt nie pyszczy, a też bishonen :-)
Kiedy nadchodzi czas na ostateczną walkę w powietrze wzbijają się białe gołębie, symbol pokoju, o który musisz walczyć. Ta gra ma tak wielkie przesłanie, że bez słów lektorów (znakomitych lektorów) można ją zrozumieć. Gra, która nie jest o zabijaniu jak wiele innych, ale o walce o takie ideały jak przyjaźń i wolność. Ach i to, w jaki sposób na końcu gry Ocelot pod kontrolą Liquida rozwiera ręce na szczycie Ray'a krzycząc do wszystkich zebranych BROTHERS! MGS jest grą, do której się wraca, jest jak wino - czym starsze tym lepiej smakuje. Wiem coś o tym, nadal zapuszczam MGS1 na poczciwego szaraka i aż mi się łezka w oku kręci jak widzę te wspaniałe kwadraty. Rzadko grafika potrafi dobrze współgrać z grywalnością, czy to grzech, że MGS2 ma obie te rzeczy?, a nawet i więcej! Ma też wpompowaną duszę!
Ludzie obudźcie się, a po obudzeniu i po solidnym skończeniu MGS doznacie dziwnych uczuć, niewątpliwie pustki w sercu...
Na koniec przytoczę jeszcze dwa cytaty dobrze znanych nam postaci –
„Building the future and keeping the past alive are one and the same thing" (Snake – Kojima).
"Besides, what's the most important thing? HEART, am I right!? Heart!" (Laguna FFVIII).
Moje wypociny dedykuję wszystkim fanom gier video, mangi i anime, ludziom, których zainteresowań nie szanują szarzy ludzie!
ARIGATO KOJIMA SAN
Ja... zdaję sobie sprawę że tekst jest w paru momentach przegięciem, ale chciałem żeby tak było :-).
Ryo cd.

Trudno się z Tobą nie zgodzić, Ryo. Szczególnie w kwestii bishonenów. A skoro o tym mowa to kilka miesięcy przed pojawieniem się pierwszego numeru Neo w redakcji ProScriptu pojawił się pomysł stworzenia pisma poświęconego anime. W trakcie zebrania redakcyjnego, na którym oczywiście byłem jako głodny wszystkiego, do czego można było pisać autor, pojawiła się kwestia tytułu pisma.
Pismo to było oczkiem w głowie Waldemara Nowaka. Skłamałbym mówiąc, że miałem okazję dobrze go poznać, ale z tych nielicznych kontaktów z nim, które miałem mogę powiedzieć tylko jedno – odpychający typ. Nosił dżinsy do marynarek. No i maksymalnie jarał się artami i screenami z gier, na których widać było, choć rąbek bielizny bohaterki. Jasne – jak każdy z nas na pewnym etapie życia. Ale Waldek miał dobrze po trzydziestce. I był fałszywy. Aha, pytacie o wady? Tych za bardzo nie pamiętam...
Dlaczego to piszę? Bo swego czasu pojawiało się sporo dyskusji na temat tego – kto jest dobry, a kto zły w tandemie Marcin Przasnyski - Waldemar Nowak. A na necie przeczytałem wystarczająco dużo bzdur wypisywanych przez ludzi nie mających pojęcia o wydarzeniach w ProScripcie. Wydarzeniach, których byłem świadkiem. I chociaż moje słowa mogą być tutaj uznane za lizusostwo – Marcin Przasnyski jest teraz moim szefem, to jednak nawet w innych okolicznościach nic by się w tej kwestii nie zmieniło.
Na spotkaniu dotyczącym pisma o anime, wśród wszelkich pytań dotyczących produkcji pisma pojawiło się też takie o jego tytuł.
Zaproponowałem nieśmiało Neo, które potem zostało zmienione na Neo Tokyo, a następnie zastąpione zgrabnym, krótkim i czytelnym Animegaido. Pomijam już nawet nawiązanie do mniejszości seksualnych w tytule dla osób z wadą wymowy, ale wyobraźcie sobie dziesięciolatka, który przychodzi do kiosku i próbuje odczytać ten tytuł.
W sumie jednak z tym tytułem dobrze się stało, bo dzięki zmysłowi

organizacyjnemu Waldemara, 32-stronicowe pisemko w ciągu pół roku z miesięcznika stało się półrocznikiem, a następnie od razu magazynem archiwalnym. A tytuł Neo czekał na godne siebie pisemko.

Zdjęcie kolekcji Oskara Nowaka. 5 lat historii... Oczywiście okładka numeru 55 to tylko wydruk, a nie całe pismo, które trzymacie w rękach.

Witam.
Tematem mojego dzisiejszego listu, a przynajmniej większej jego części, będzie pewne odkrycie, jakiego dokonałem po intensywnej sesji z MGS2 i po obejrzeniu pierwszej części „Matrixa". Poza tym skrobnę też na tematy okołogrowe... A więc zaczynajmy.

1.Matrix - każdy pewnie zna wizję świata opanowanego przez maszyny-sztuczną inteligencję. Ludzie byli tam uprawiani, a ich umysły zniewolone i KONTROLOWANE przez Matrix. Zapamiętajcie to słowo, przyda się później do skojarzenia faktów.
MGS2 - zakładam, że większość graczy zna fabułę tej gry, więc to co napiszę będzie (miejmy nadzieję) nadawać się do publikacji. Jak wiemy ludzie są tam w pewien sposób KONTROLOWANI przez Patriotów i ich maszynę - Arsenal Geara. Jak dowiadujemy się z zakończenia gry nowy Gear potrafi wygenerować sztuczną inteligencję, którą jest między innymi koleś, który nam pomaga. Ponadto Patrioci... nie istnieją! A teraz przedstawię Wam moją hipotezę, która być może będzie ciężka do strawienia przez niektórych, ale mówi się trudno... Wystarczy skojarzyć pewne fakty i wnioski nasuwają się same:
MGS2 to prequel "Matrixa"!
Pomyślcie - przyjmując, że nieistniejący Patrioci to maszyny, pierwsza sztuczna inteligencja, która tworzy kolejne maszyny wyposażone w SI – Arsenal Geary. Ich kopie zaczynają cenzurować media i tworzyć własny porządek świata. Z dostępem do światowych zdobyczy techniki tworzą wirtualny świat (przypuśćmy, że jest nowa generacja gier mmorpg na konsole – „Matrix").
Pod naporem mediów ludzie zaczynają masowo podłączać się do gry, a z upływem czasu i kolejnych pokoleń zaczynają tracić świadomość uczestniczenia w grze. Maszyny tymczasem zajmują się ich ciałami. Resztę potrafimy sobie dopowiedzieć. Gdy zaczynamy wierzyć w tę teorię możemy dodawać sobie inne fakty. W „Matriksie", o ile dobrze pamiętam, wspominano, że istniał kiedyś człowiek potrafiący go kontrolować. Hmmm – Snake?
Teraz dopiero powinniśmy się zastanowić czy to tylko zbieg okoliczności, wytwór mojej chorej wyobraźni (współpracę Wachowskych i Kojimy raczej wykluczam), czy może coś więcej. Czy maszyny tworzą powiązane ze sobą produkcje abyśmy się zastanawiali i dochodzili, w jaki sposób zostaliśmy zniewoleni? Czy żyjemy w... Nieeeeeeee...
2.Teraz zajmijmy się czymś normalnym. W związku z urodzinami N+ postanowiłem zająć się promowaniem gier (wychowanie okołogrowe, hehe). Miałem zamiar zrobić coś specjalnego. Razem z moim nauczycielem od infy (sporadycznie grającym na konsolach) postanowiliśmy stworzyć jakąś multimedialną konsolową prezentację. Wybraliśmy do tego celu MGS2 na PS2. Złapaliśmy kilka filmów z gry na kompa, podłożyliśmy nasz komentarz (głos zmodyfikowany), a następnie skopiowaliśmy to na kilkanaście kaset video. Na początku każdej kasety zostawiliśmy jakieś 10 min nienagranego miejsca. Już tłumaczę, dlaczego. W mojej szkole we wtorek na pierwszej lekcji wszystkie klasy mają godzinę wychowawczą, co ułatwia sprawę (wątpliwe byłoby puszczenie filmu na "normalnej" lekcji), a w 80 procent sal jest video. Wspomniane 10 minut potrzebne jest na dojście wszystkich do odpowiednich sal. Teraz wystarczyło przekonać zarząd szkoły do tego projektu i wtajemniczyć nauczycieli, co by nie byli zaskoczeni...
Nadszedł odpowiedni dzień. Wszystko zapięte na ostatni guzik. Po pierwszej godzinie byliśmy w szoku. Zainteresowanie grą przeszło nasze najśmielsze oczekiwania. Cała szkoła rozmawiała tylko o tym. Rozpoczęła się mania poszukiwania materiałów o tej grze. Kasety z prezentacją zostały z łatwością opchnięte, a moja własna krąży teraz po domach znajomych. Planuję zrobić coś takiego w przyszłym roku (niestety teraz frekwencja jak po pierwszym dniu referendum).

PS: Co do mojego ostatniego listu. Banan - nie używam pistoletu na strzałki, to by było zbyt proste.

PS2: Matrix - wykorzystywanie ludzi jako akumulatorów to nie jedyna debilna rzecz. No, bo pomyślcie - po co wchodzić do Matrixa i narażać życie skoro zna się kod programu i można go hackować? Wystarczy tylko obejść firewalla (nie wątpię, że maszyny postawiły "ścianę ogniową" zakupioną oczywiście od Microsoftu, a więc nie byłoby to takie trudne).

PS3: Happy birthday N+! 555! (Ciekawe, co powiecie na 6 urodziny i 66 numer, hehe)
Ironx

Ech, szkolne czasy. Co przypomina mi: z pomysłem stworzenia pisma konsolowego Marcin Przasnyski rzeczywiście zgłosił się do Gulasha, Gulash stworzył zaś ekipę, która składała się z Josepha i Wicika oraz mnie. I tym razem już nikt nie oponował w kwestii tytułu.
Po ukazaniu się pierwszego numeru do zespołu dołączył jeszcze grejfrutowy Kuba Głuszkiewicz – Brat, który potrafi wybijać różny rytm każdą kończyną, a potem wcale nie ponury Grabarz – jedyna osoba potrafiąca w swoich błyskotliwych tekstach przemycić informacje, dzięki którym czytelnicy mogli nie tylko przeczytać o interesującej ich grze, ale też dostać porcję informacji przydatnych w szkole. Ale o tym wszystkim możecie wiedzieć z lektury pisma. O czym możecie nie wiedzieć? Ano o tym, że cały sprzęt – konsole, gry oraz komputery do pisania tekstów kupiliśmy sobie sami. W redakcji Secreta – pisma, którego cały czas byliśmy autorami Gulashowi z trudem udawało się wysępić jedno stanowisko, na którym mógł ustawiać ściąganie grafik z netu, materiałów prasowych i trailerów nowości potrzebnych do zapowiedzi. Gulash całymi dniami siedział z grafikiem w sąsiadującym z ówczesną redakcją Secret Service kilkumetrowym studiu Kwadrat i składał pismo w warunkach, które o dziwo nie wpłynęły negatywnie na jego zdolności rozrodcze.
Początkowo składem Neo zajmował się Arek – niezapomniany koleś z naprawdę rządzącą misiurką włosów Wymyślał layout, składał teksty, czytał je, poprawiał i w ogóle. Ja ze swojej strony byłem autorem i korektorem. Trochę mniej roboty, ale też było dobrze.
Początkowo ten stan rzeczy – brak zaplecza redakcyjnego zupełnie nam nie przeszkadzał. Początkowo.

Towarzysze... Partia wezwała mnie do napisania listu. Zobligowany wolą Ludu... to właśnie czynię. Nie będę pisał o wojnie konsolowo-piecowej, gdyż według mnie gry na konsole zawsze były, są i będą (Amen) lepsze od gier na blaszaki. Ale... nie do gier blaszaki zbudowano.
Nie będę też pisał o karalnym procederze zwanym piractwem, gdyż moim skromnym zdaniem - wielkie firmy są same sobie winne waląc ceny z kosmosu (a poza tym i tak mają wielomilionowe zyski). Nie będę pisał o moim starszym bracie, który od powrotu ze szkoły do "2 Minutes till Midnight" gra na PS2 pozbawiając mnie jednej z niewielu radości w życiu.
Nie mam zamiaru pisać o pięknych (oryginalnych) grach typu: MGS2, FFX, PES, GT3, GTAIII, MOH: Frontline czy chociażby Silent Hill 2: Director's Cut, gdyż wszystko zostało już o nich powiedziane. O pięknej grafice, cudnym klimacie, wzruszających scenach i o zaje...rąbistych bohaterach; o wymiatającej muzie i powalającym scenariuszu. To wszystko zostało już powiedziane. A Ci, którzy jeżdżą po tych ŻYWYCH ARCYDZIEŁACH niech zamilkną na zawsze... albo dopóki nie będą mieli czegoś MĄDREGO do powiedzenia.
Nie będę również wspominał o tym jak wielki kawał roboty "odwalacie", jak świetnie piszecie i o tym jak wiele robicie dla polskiego rynku konsolowego.
Nie zapytam się także, dlaczego przy opcjach na save'ach z PS2 jest napisane "File Protection: None" i czy w takim razie można save'y jakoś "zabezpieczyć". Od tego (nie) myślenia zapomniałem, co chciałem (nie) napisać. Jeżeli sobie kiedyś (nie) przypomnę to na pewno do was (nie) napiszę.
Abaddon

Właśnie Abaddonie, właśnie. Po pewnym czasie okazało się jednak, że Neo sprzedaje się całkiem nieźle. Nam do głów przyszedł zaś pewien pomysł. A gdyby tak zacząć wydawać pismo na własną rękę? Praktycznie cały etap produkcyjny odbywał się poza redakcją, zarabialiśmy też bardzo niewiele. Poza tym człowiek, który przyjął do Secreta zarówno Gulasha, jak i mnie właśnie odchodził z pisma na skutek konfliktu ze swoim wspólnikiem. Innymi słowy – już nic nas tam nie trzymało.
Jak pomyśleliśmy tak też zrobiliśmy. Pewnego pięknego dnia przybyliśmy do redakcji Secret Service, przynieśliśmy wszystkie gry, które mieliśmy w domach jeszcze z czasów recenzji, napisaliśmy po mailu do wszystkich kolegów dziękując im za współpracę. Ponieważ nie byliśmy związani z redakcją w żaden sposób – nawet Gulash – redaktor naczelny Neo nie miał podpisanej umowy na stałe – opuściliśmy redakcję raz na zawsze...

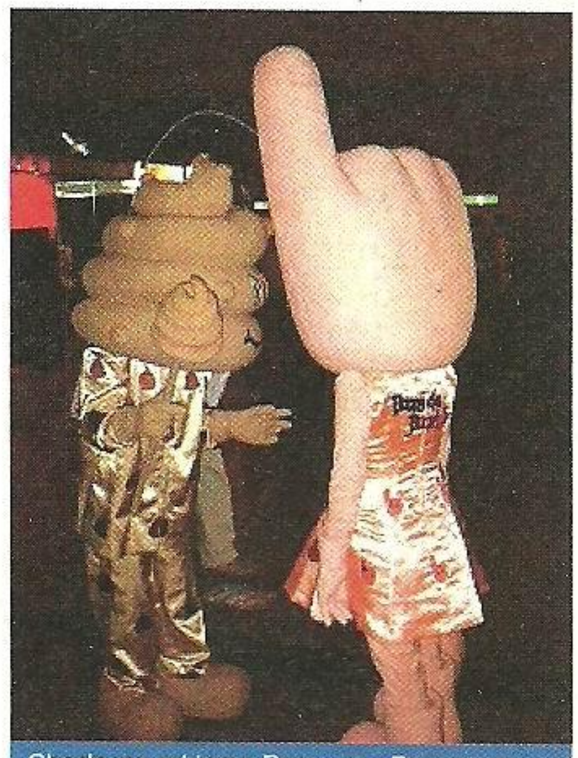
I tak, droga Szeherezado kończy się część pierwsza tej historii. Na drugą zapraszam do następnego numeru. A w niej – mroczny sekret Gulasha, ciąża w redakcji, rosyjska mafia i jeździec z ospą. Nie wyłączajcie odbiorników.

A jeśli Boong-ga Boong-ga to mało, wpiszcie w przeglądarce WWW adres: http://www.meehawl.com/Flash/Korean%20Arse%20Shooter/ i lepiej, żeby nikt Was przy tym nie widział.

Koreański atak na zmysł dotyku

Był piękny, słoneczny poranek. Uśmiechnięty pan Hiroyuki jak co dzień spakował do torby kanapki przygotowane przez uczynną małżonkę i powoli udał się do pracy ciesząc się życiem.

Niestety, tam czekał na niego szef, który wezwał go na dywanik i oznajmił, że w ramach cięcia kosztów nastąpiła redukcja zatrudnienia. Pan Hiroyuki już dłużej tu nie pracuje.
Zapłakany pan Hiroyuki wybiegł z budynku. Będąc człowiekiem modnym wiedział, że skakanie z ostatniego pięta wieżowca nie jest już „trendy". Pobiegł za to do najbliższego salonu gier, do automatu Boog-ga Boong-ga. Wrzucił monety, wybrał opcję "Child Molester" i... Wsadził wielki palec w plastikową dupę.
Widzieliśmy już sporo japońskich dziwactw. Niektóre są zachwycające, inne wywołują uśmiechy politowania. Natomiast Boong-ga Boong-ga zasługuje na do-głębną anal-izę. Automat o szalenie wdzięcznej nazwie przywędrował do japońskich salonów gier z Korei w sile dwustu sztuk – jest więc dość rzadko spotykanym rarytasem. Składa się z ekranu, plastikowych nóg z wypiętym w stronę gracza tyłkiem oraz wielkim palcem na sznurku. Ach, oczywiście jest także ekran. Tyłek i nogi umieszczono w maszynie w taki sposób, że sprawiają wrażenie, iż we wnętrzu maszyny uwięziony jest człowiek.
I zaczynamy. Wrzucamy pieniążki i wybieramy jedną spośród następujących postaci: były chłopak, była dziewczyna, pedofil, poszukiwacz złota, gangster, teściowa, prostytutka oraz artysta. Uśmiechnięta twarz postaci pojawia się na ekranie zachęcając do zabawy. Gracz bierze do ręki niemałą łapę i z całych sił pakuje wystający z niej palec w plastikowy tyłek. Postać na ekranie zwija się w spazmach bólu i wrzeszczy, a z kolejnymi analnymi atakami jest jej coraz ciężej. Na końcu tortury maszyna drukuje graczowi jego wynik punktowy, wyjaśniający jego „zachowanie sexualne". Niezwykle interesująca sprawa – mam nadzieję, że jest tam jakiś ranking. Od „Butt Kisser" do "Anal Commander" na przykład.
W założeniach gra pomaga rozładować stres, co zresztą można przeczytać na broszurach reklamujących tę przełomową pozycję. I jak widać na zdjęciu, automat cieszy się sporym zainteresowaniem. Nie oszukujmy się: taka gra mogła powstać tylko na zamówienie japońskich salonów gier. Mam nadzieję, że zmyślni Koreańczycy opatentowali już tę technologię; przecież od tego już tylko krok do tak oczekiwanego wirtualnego sexu. Wyobraźcie sobie trudności, jakie spotkałyby Boong-ga przy próbie przeniesienia jej na konsole. Niewątpliwie do gry musiałyby zostać dołączone specjalne akcesoria, które podniosłyby cenę zestawu. I zapewne dlatego nie zobaczmy tej wiekopomnej gry na ekranach naszych telewizorów, czego prawdziwie, głęboko i szczerze żałuję.


Chodząca reklama Boong-ga Boong-ga podczas Tokyo Game Show. Pan Palec i... hmm... No nie... A jednak. To pan Balas.

Pan Hiroyuki i pan Tangashima postanowili rozładować stres i żwawo zabrali się do dzieła.

Konkluzja? Wcale nie głeboka - w końcu jest lato. Nie mamy pojęcia, dokąd idą gry video i jak daleko mogą się posunąć. Jeśli myśleliście do tej pory, że GTA to już szczyt... To co w takim razie powiecie na męczenie odbytu wirtualnego pedofila wielkim, plastikowym palcem?
Gulash

w 55. numerze Neo Plus udział wzięli

sponsorowane przez słowa: humor, oko i but

BANAN

Gulash> Buty ze skóry krokodyla i nienaturalnie wybałuszone lewe oko to cechy rozpoznawcze Banana. Nie, zaraz... Cechą rozpoznawczą jest jego humor, który doprowadza mnie do łez. Do łez doprowadzają mnie też przegrane walki w Soul Calibur 2 i jego Zygfryd agresor.

GRABARZ

Marcellus> Grabarze mają zabłocone buty... Ciekawe, czemu na zdjęciu nie widać butów? Ha!? Podobno ich poczucie humoru jest ciężkie, grobowe, ale nasz Grabber jakoś uniknął tej przypadłości zawodowej. Za to oko i rękę rzeczywiście ma ciężkie – szczególnie dla gier na poziomie „sześć stóp pod ziemią".

GULASH

Banan> Los ma humor. Wisielczy. Mój pierwszy i jedyny jak na razie wspólnik - Gulash - to jedyna osoba, która w każdej dosłownie sprawie ma inne zdanie niż ja. Ale bardzo dobrze się z nim dogaduję. Wartościowy, ale trudny człowiek. Doskonale zna się na tym, co robi. Oko, but.

MARCELLUS

Grabarz> Gra w SC2 Nightmare'em i jest jak on! Humor wisielczy, ale mocny - śmiać się trzeba. Czujny - faktycznie jakby miał trzecie oko - zwłaszcza w kwestii jakości tekstów. Uwielbiam jego zjeżdżające recenzje - znów wspólna cecha z Nightmare'em: technika wydeptania serii z buta. Jest tu mistrzem!

OG

Qoora> Na oko OG nie wygląda na zabijakę, a jego ksywka (Original Gangsta) wprowadza tylko zamęt. Każdy, kto go widział w stroju ministranta i wypastowanych butach na pewno by się ze mną zgodził. O jego poczuciu świadczy też kupa złomu, jaką sobie ostatnio sprawił, a którą nazywa samochodem.

QOORA

OG> Qoora to sztandarowy przykład młodzieńca, który od Lamusa doszedł do eN Plusa. Co prawda ten ważący na oko ze czterdzieści kilogramów paker, noszący obowiązkowo buty Adika, posiada uryte poczucie humoru (tak, przejrzałem nasze rozmowy z ostatniego miesiąca), ale sprytnie to ukrywa.

WSPÓŁPRACOWALI

■ **Adrian Chmielarz** - Adex kończy Painkillera (zaczyna kończyć?), ale tym razem znalazł czas na napisanie felietonu. ■ **Dzik Rzeźnik** - Dzik jest dziki, dzik jest zły, dzik jeszcze sporo musi się nauczyć, ale jest na jak najlepszej drodze ■ **Dr. Thug** - Tożsamość nieznana, ale ODD Stuff zawsze na czas w skrzynce ■ **Gangsta** - od czytelnika, do współpracownika, od współpracownika do polityka? ■ **Kaxi** - Niekłamany entuzjam wylewający się z każdej linijki jego tekstów każe nam uwierzyć, że nie ma słabych gier, tylko nastoju czasem brak ■ **Kenner** - Trudno o większego fana Shenmue - uraczył nas wszystkich szpiegowskimi informacjami o trzeciej części sagi Suzukiego.

nr 55 lipiec 2003
(07/2003)
issn 1505-8204
index: 345342

Redaktor naczelny
Marcin Górecki

z-ca red. nacz.
Marcin Sikora

Współpracują
Anek
Banan
Marcin Kawa
Krzysztof Janicki
Łukasz Kurkowski
Szymon Maślak
Miłosz
Oskar Nowak
OG
Janusz Wasilewski

Hall Of Fame
Brat, Joseph, Merlin, Origin, Vandal, Wicik

Oprawa Graficzna
Independent Design Group

Korekta
Mac daddy

Druk
ELANDERS Polska

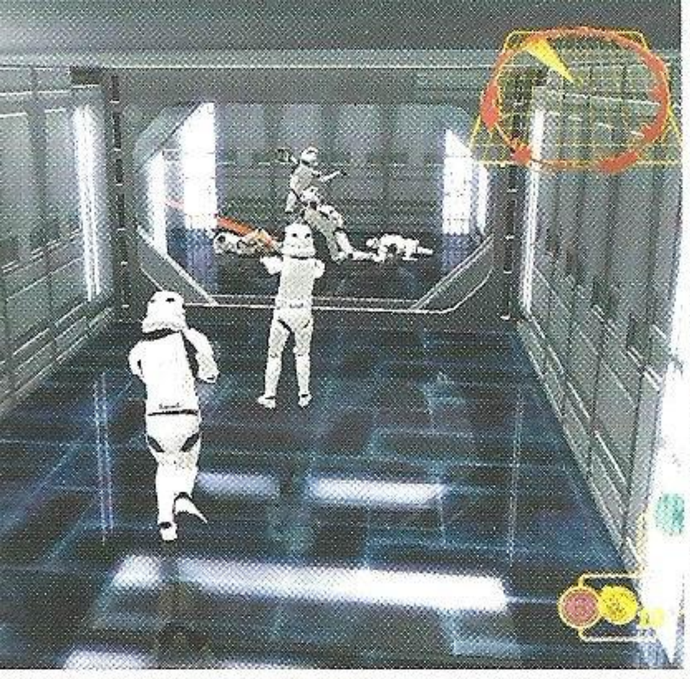
Adres do korespondencji
-NEO PLUS-
Skrytka Pocztowa 85
00-963 Warszawa 81

e-mail
gulash@neoplus.com.pl
marcellus@neoplus.com.pl

Internet
www.neoplus.com.pl

Wydawca
Independent Press

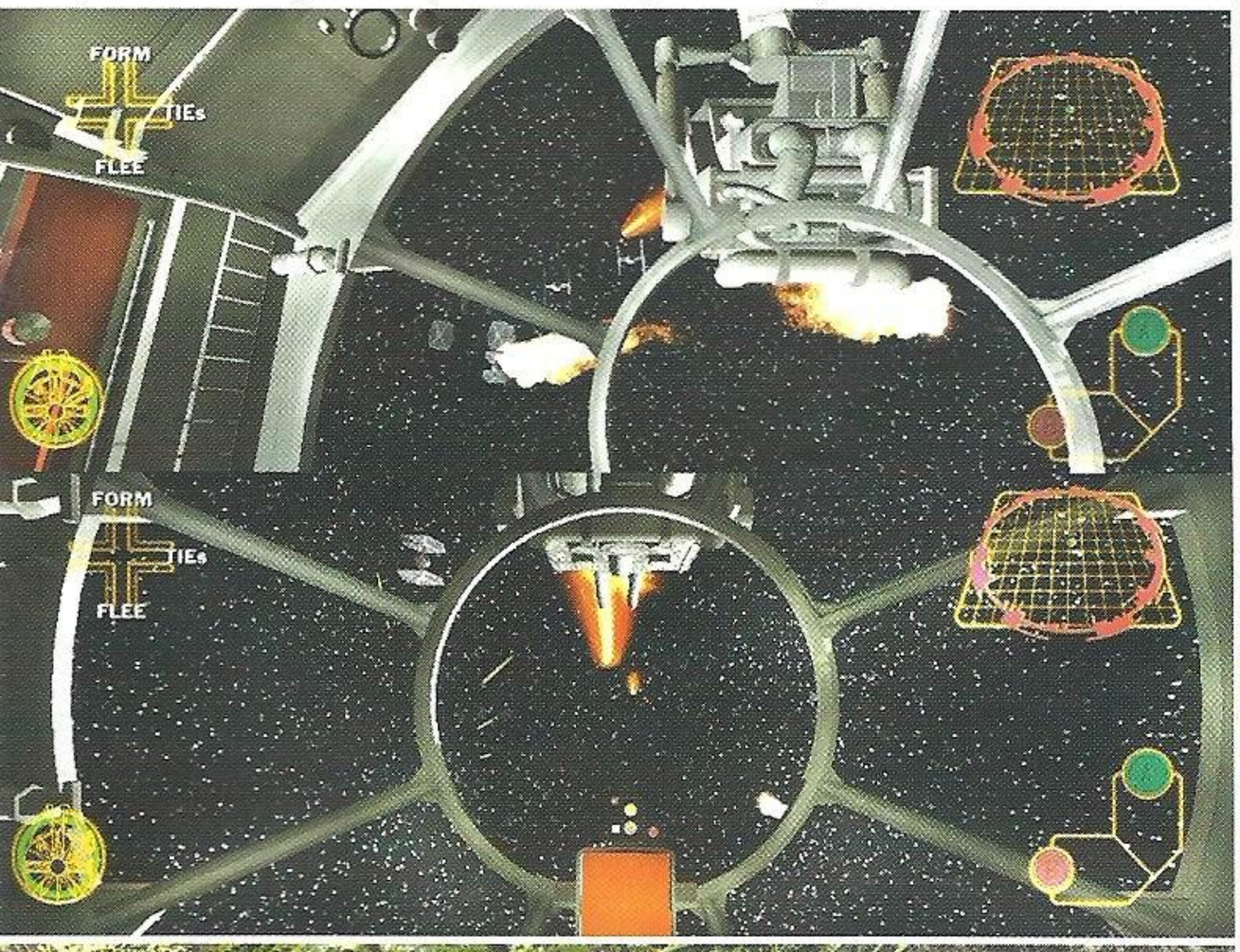
Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub we fragmentach kopiowane i powielane bez zgody wydawcy. Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń i reklam. Materiałów nie zamówionych nie zwraca, a w przypadku publikacji zastrzega sobie prawo do skracania i modyfikacji. Wszelkie użyte znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

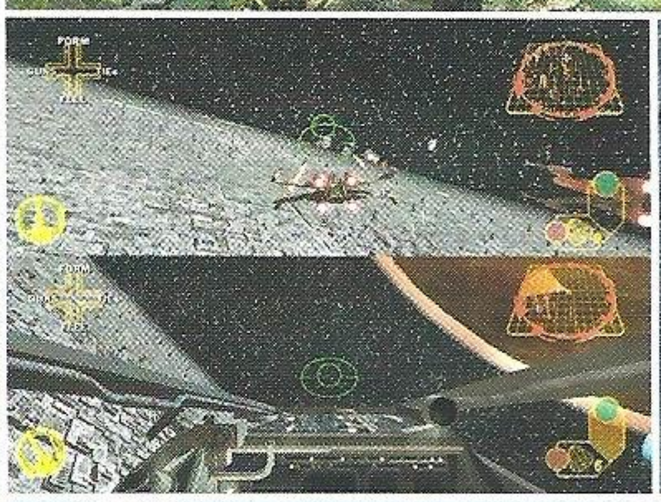


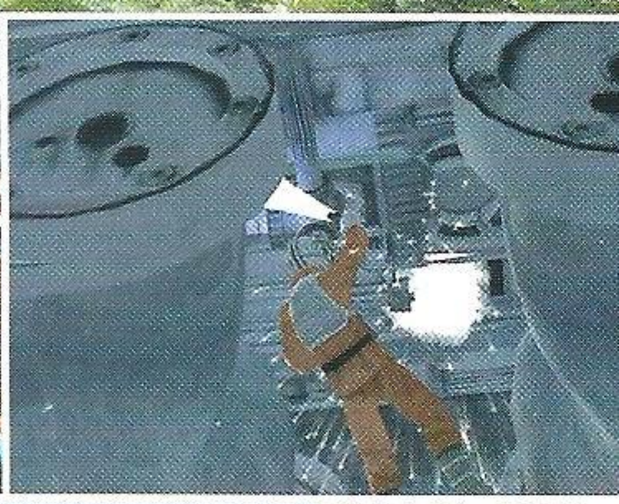
STAR WARS ROGUE SQUADRON III

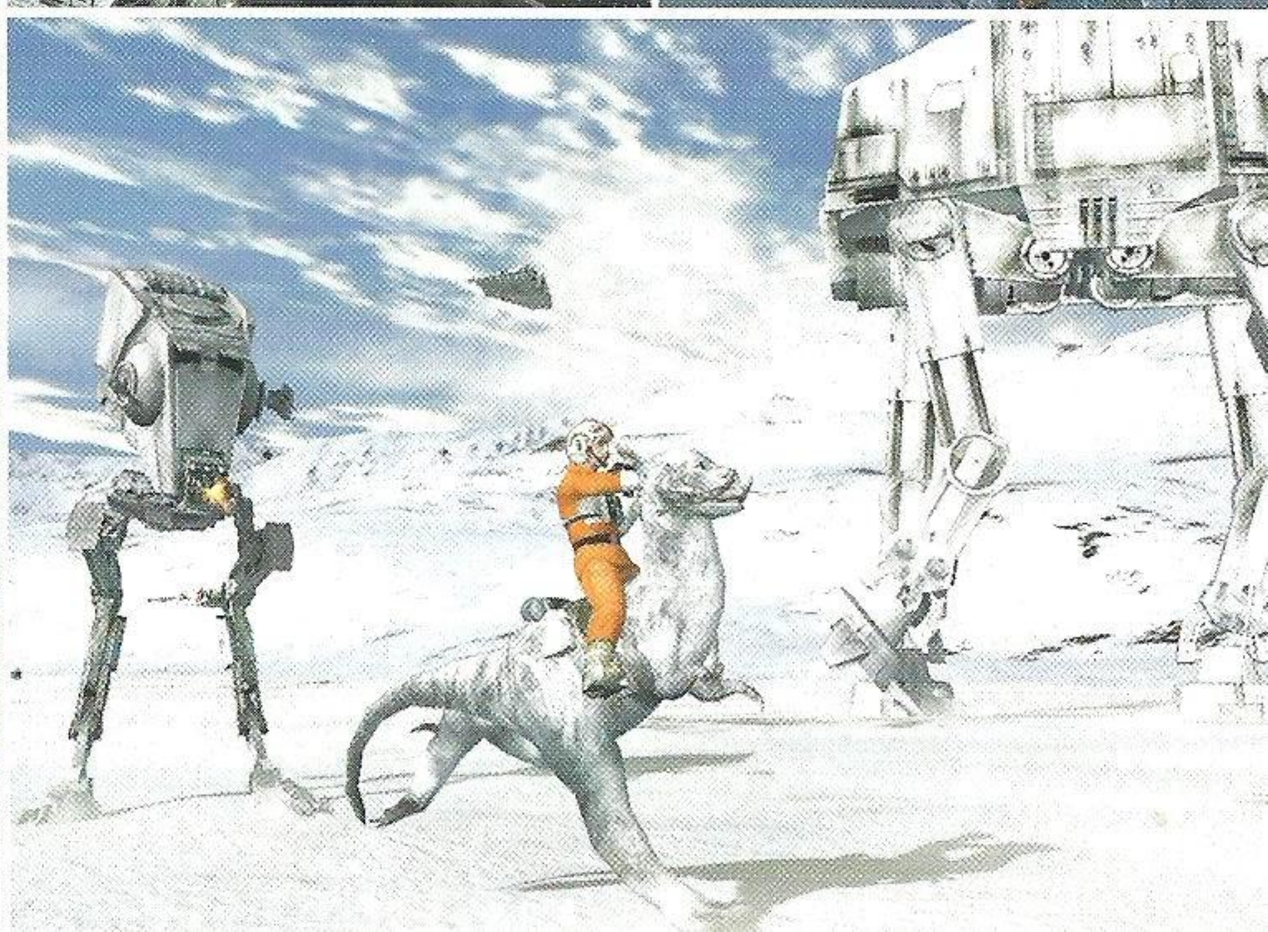
REBEL STRIKE

To prawdopodobnie wina naszych ojców (którzy tłumacząc się "pójściem z dzieckiem do kina" siadali z nami na schodach i po raz dziesiąty oglądali kolejne części Sagi), ale dźwięk znanego motywu Johna Williamsa zawsze budzi głęboki uśmiech. Ninetndo wie to jak nikt i wraz z Factor Five szykuje trzecią częśc Rogue Leadera. Tym razem oprócz dowodzenia eskadrą Rogue będzie bieganie po bazach i walka wręcz ze szturmowcami, jazda Tauntaunach i ścigacze na Endorze! W grze znajdą się wydarzenia ze starej trylogii! Krótko mówiąc: najładniejsza pozycja na GameCube podczas ostatniego E3 zimą zafurkocze w czytnikach naszych konsol.





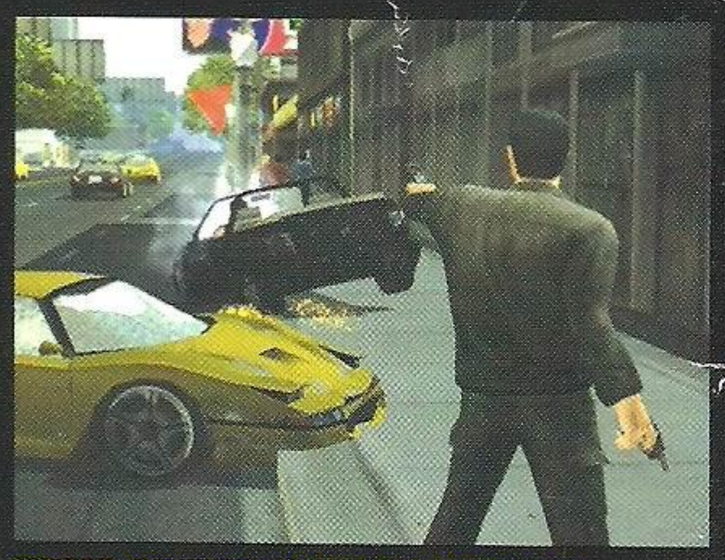




N-GAGE (2005-?)

NEO PLUS
POWRÓCI
NA POCZĄTKU SIERPNIA
Z NOWYM NUMEREM. A W NIM:

TOMB RAIDER ANGEL OF DARKNESS
Najnowsze przygody Lary Croft - czy Core Design udało się przenieść magię pierwowzoru w 128-bitów?



TRUE CRIME: STREETS OF L.A.
Gangsterka Activision ma szanse osłodzic czas oczekiwania na kolejną cześć GTA!

PRINCE OF PERSIA: SANDS OF TIME
Nowy Książe to jedna z najpiękniejszych gier na E3, a w dodatku na wszystkie konsole!

MACE GRIFFIN: BOUNTY HUNTER
Najlepszy łowca nagród galaktyki w akcji - strzelanina fpp połączona z kosmicznym symulatorem.

I WIELE INNYCH!